SEGUNDA ÉPOCA - Nº11 - DICIEMBRE 2015

# YO TENIA UN JUEGO



## REPORTAJE: PARLABYTES 2015


¿Es cosa mía o ha llegado la Navidad a la redacción de Yo Tenía Un Juego?
¡Debe ser cosa tuya, tronco!

# SUMARIO





# EDITORIAL

¿Sabes qué es el ojo biónico?, ¿no? Pues al contrario de lo que puedas pensar, no se trata de una mejora para el traje de Earthworm Jim, sino de una cualidad que tan sólo poseen algunos jugadores.

He dejado de visitar muchos foros desde que la mayoría de conversaciones se limitan a intervenciones de menos de 10 palabras que además, muchas veces tienen el objetivo de menospreciar al prójimo. ¡Lejos quedan los tiempos de las News y de sus extensos textos llenos de contenido útil!

Pero lo que más me llama la atención en los foros actuales es la obsesión de muchos con los 60 frames por segundo: por un lado están los que se instalan diversos programas para que su PC les diga si en algún instante la tasa de imágenes ha bajado a 58, y creedme, ¡el disgusto que se llevan en ese caso les impide disfrutar de su juego!, y por otra parte están los poseedores del ojo biónico, una raza de jugadores digievolucionados que detectan cualquier fallo gráfico y cuyo ojo biónico les informa si se actualizan a 59 en lugar de a 60 frames.

Algún día serán conscientes de que su don es en realidad una maldición; descubrirán que hubo un tiempo en que los parcos gráficos de un Spectrum o una NES nos parecían tan reales como la vida misma. Jamás dudamos de que el protagonista del Knight Lore fuese un hombre lobo, y sentimos la tensión en las noches de La Abadía Del Crimen. Visto así, puede que seamos nosotros los jugadores evolucionados, capaces de vivir grandes experiencias con los mínimos recursos. ¿Quién quiere un ojo biónico pudiendo usar la imaginación? - J.P

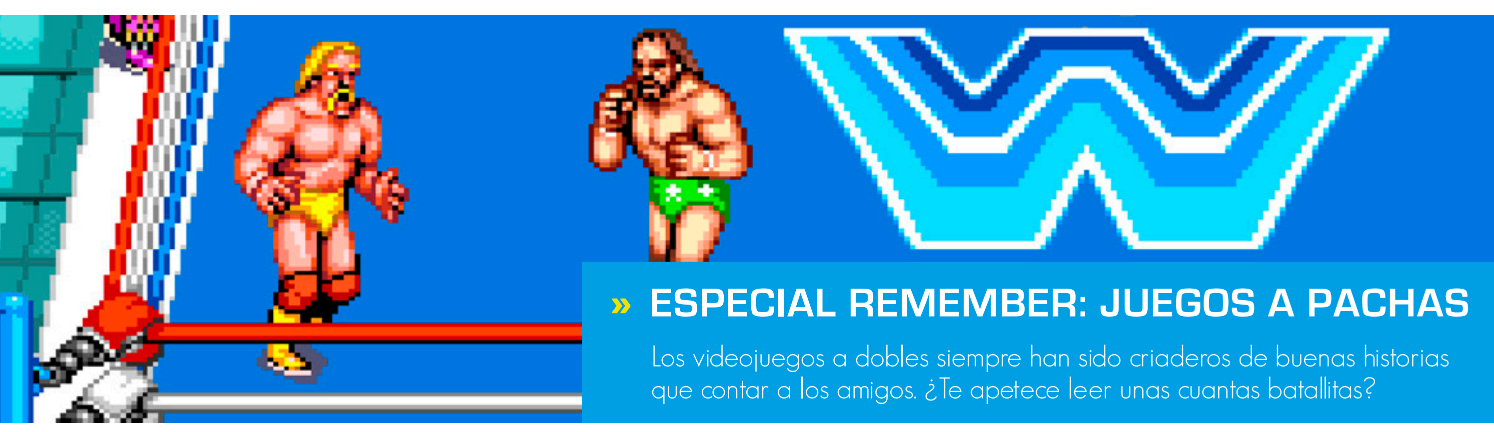

**REDACTORES:** Jaime Pérez, Rubén Sánchez, Sara Sánchez, Sergio Gordillo **DISEÑO / MAQUETACIÓN:** Sergio Gordillo
**MODELADO / RENDER PERSONAJE 3D:** Celia Fermoselle Infante **AYUDANTE DISEÑO PERSONAJE:** Marina Navarro Travesset
**WEB:** www.yoteniaunjuego.com **TWITTER:** www.twitter.com/yoteniaunjuego **FACEBOOK:** www.facebook.com/yoteniaunjuego
**AGRADECIMIENTOS:** Alejandro Valdezate, Ángel Crespo, Arcade Outlet, Idoia Aranda y organización ParlaBytes.

# SECCIONES



## » REMEMORANDO

Viajamos al pasado para contaros las vivencias, anécdotas y experiencias que tuvimos con los videojuegos que marcaron nuestra infancia.



## » ESPECIAL REMEMBER: JUEGOS A PACHAS

Los videojuegos a dobles siempre han sido criaderos de buenas historias que contar a los amigos. ¿Te apetece leer unas cuantas batallitas?



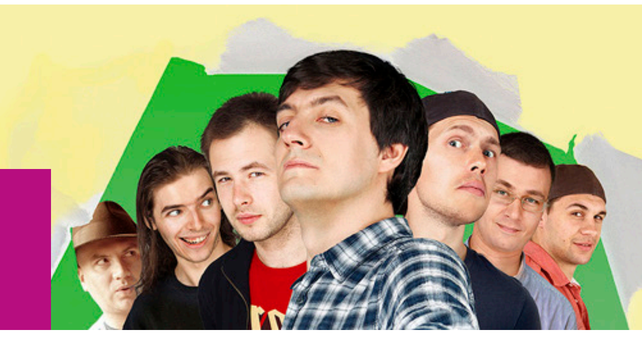

## » REPORTAJE: PARLABYTES 2015

Te contamos nuestro día en ParlaBytes, lo que más nos gustó del evento y te mostramos los ordenadores de origen ruso que expusimos en el stand.



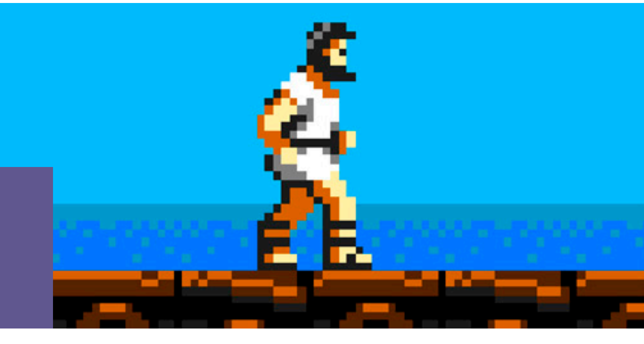
## » IMPARTIENDO JUSTICIA

Algunos juegos cayeron en el olvido sin haber tenido su minuto de gloria. ¡Chuck Norris ha seleccionado algunos para que los revisemos!



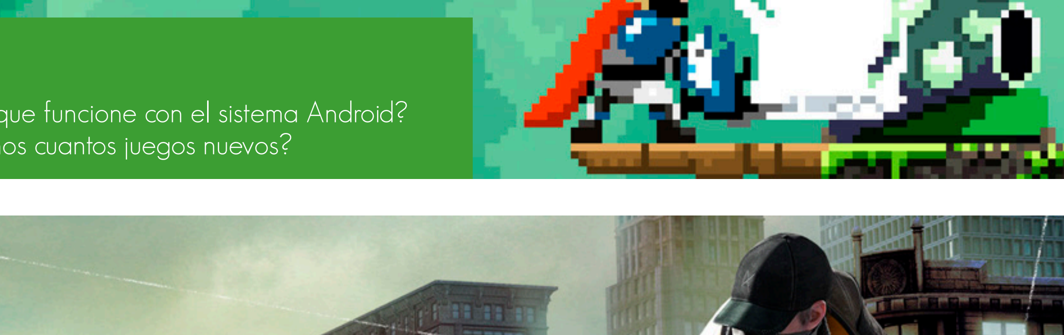
## » ENTREVISTAS

Enrique García nos cuenta todo sobre Narcogames y también hablamos con Rewind, el equipo encargado de Castlevania -Spectral Interlude-.



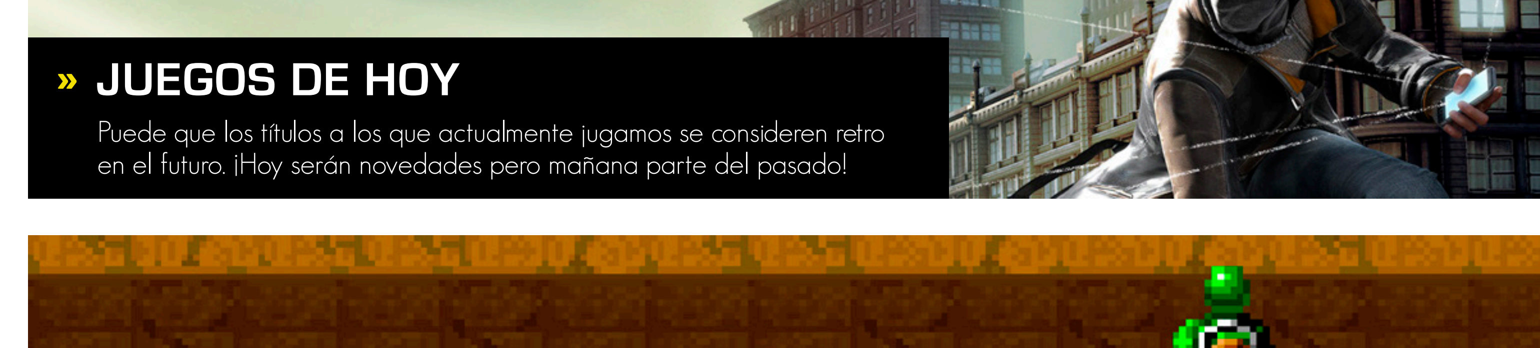
## » ¿QUÉ HAY DE NUEVO VIEJO?

Los videojuegos clásicos están muy bien, pero todavía se siguen creando muchos títulos similares a los de antaño. ¡Bienvenido al universo indie!



## » ZONA ANDROID

¿Tienes un teléfono móvil o tablet que funcione con el sistema Android? ¿Qué te parece si le instalamos unos cuantos juegos nuevos?



## » JUEGOS DE HOY

Puede que los títulos a los que actualmente jugamos se consideren retro en el futuro. ¡Hoy serán novedades pero mañana parte del pasado!

## » EL ABUELO CEBOLLETA

El abuelo cebolleta vive anclado en su infancia y el tío Jaime es adicto a las nuevas tecnologías. ¿Te hace una charla de batallitas y contrastes?

## ALCHEMIST

Existen unos pocos juegos que guardamos en el recuerdo con especial cariño porque fueron los que nos descubrieron esta afición que tanto nos gusta. Alchemist fue uno de los primeros que cargué en mi Spectrum "gomas", con permiso de los juegos que venían en el pack de inicio. Siempre me ha encantado su evocadora portada en la que el protagonista parece mirar de soslayo el logo de Imagine, perfectamente integrado en la ilustración (como ocurre por ejemplo en la portada de Arkanoid). Coger objetos, dejarlos o utilizar poderes mágicos a placer es algo que hoy no sorprende a nadie, pero cuando tienes 6 años y es la primera vez que sientes que influyes en lo que sale en la tele, ¡se convierten en experiencias que te acompañan por siempre!

Alchemist te propone vestir la túnica de mago para explorar el castillo de Warlock hasta reunir las cuatro partes de un hechizo que te de el poder para acabar con él. Como buen brujo, serás capaz de lanzar rayos con las manos, aunque también podrás convertirte en




**VIDEOAVENTURA**

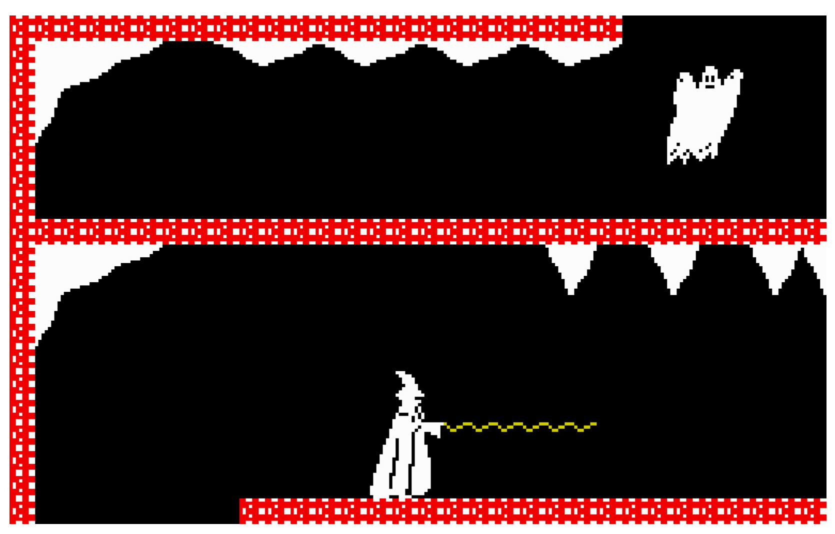
- » **DESARROLLA:** IMAGINE
- » **DISTRIBUYE:** IMAGINE
- » **AÑO:** 1983
- » **PLATAFORMA:** SPECTRUM (48K)
- » **FORMATO:** CINTA
- » **JUGADORES:** 1











águila para superar abismos, sortear caídas, esquivar enemigos y alcanzar plataformas inaccesibles.

La propuesta de Imagine transita principalmente en el terreno de la videoaventura, pero la inclusión de numerosos enemigos te obligará también a esforzarte en esquivarlos o acabar con ellos. Eso sí, una vez sepas la utilidad de cada objeto y termines el juego, podrás repetirlo tantas veces como quieras porque los objetos no cambian su ubicación en cada partida. Aún así, hay cierto elemento de estrategia desde el momento en que sólo puedes llevar un objeto y un hechizo cada vez. ¡Necesitamos túnicas con más bolsillos! Debes vigilar los niveles de energía mágica y stamina: el primero disminuye al lanzar rayos o convertirte en águila, y el segundo con sólo caminar. Descansar es una forma de recuperarte, así como recoger las cajitas etiquetadas como "food" que encontrarás aquí y allá... ¡todo un detalle por parte de Warlock haberlas dejado tiradas por ahí!

Gráficamente el juego es sobresaliente, ¡piensa que salió en 1983! El inteligente fondo negro permite colocar decorados a todo color en primer plano, habiendo una amplia variedad de los mismos en cuanto a diseño y colorido según la zona en la que estés. También verás enemigos distintos en cada pantalla: murciélagos, fantasmas, extrañas bolas, etc; todos están muy bien diseñados y tienen un tamaño considerable, al igual que las representaciones del protagonista tanto en su forma de mago como en la de águila. Muchos creen que la fama de egocéntrico y borde que acompañó a Ian Weatherburn hasta su trágico suicido en los años 90 se debió a que se entendía mejor con las máquinas que con las personas; quizás por eso acabó formando parte de Denton Designs y antes que eso, nos legó una maravilla llamada Alchemist. - J.P

***El scroll es brusco para lo que estamos acostumbrados hoy, pero en 1983 era lo que había y nos parecía fantástico. Se trata de un juego que requiere de cierta paciencia para explorar e ir descubriendo la utilidad de los objetos. No incluye pistas ni ningún tipo de ayuda en este sentido. ¡Sólo para intrépidos!***




## EL ABUELO CEBOLLETA

- Dada la cantidad de objetos disponibles en el mapeado y la limitación de poder cargar con sólo uno cada vez, es buena idea escoger una habitación tranquila para usarla a modo de almacén en el que depositar todo lo que creas que te hará falta más tarde. ¡Te aseguro que ahorrarás muchas vueltas!

- Si portas un hacha o una espada acabarás con los enemigos simplemente tocándoles y prácticamente sin perder stamina.

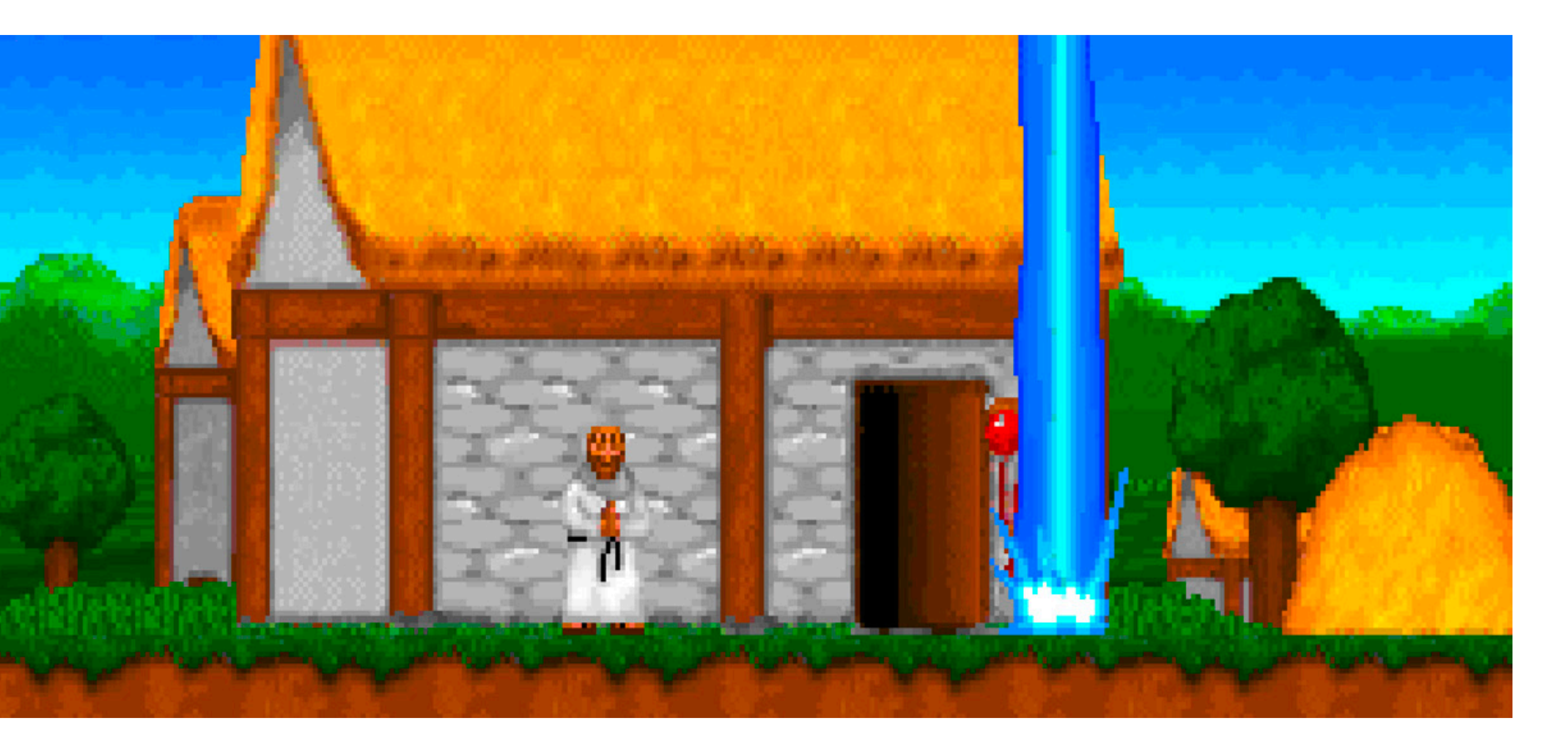
- La trampa es uno de los objetos que puedes coger, pero no te lo aconsejo porque explotará durante la partida y acabará contigo de una forma muy fea.

- Alchemist fue el primero de una serie de juegos en editarse con la cinta y la caja en dorado.

## PUNTUACIÓN




- GRÁFICOS
- SONIDO
- JUGABILIDAD
- DURACIÓN

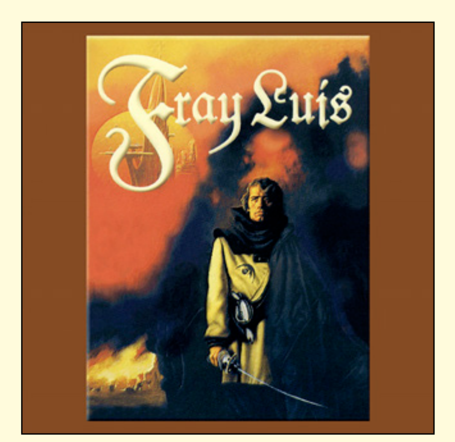




# FRAY LUIS

Cuando por fin pusimos internet en casa y conseguí hacer funcionar aquel terrible y mamotrético módem, descubrí un par de páginas web que desde aquel instante empecé a revisar todos los días: una era www.emulatronia.com (por aquel entonces los emuladores me alucinaban, y aún hoy me resulta extraño cargar en el PC un juego concebido para otra plataforma); la otra página era www.stratos-ad.com, una web centrada en el mundo de la programación española que además, servía como punto de encuentro entre empresas, equipos de programación y desarrolladores independientes. En Stratos me informaba acerca de los nuevos juegos que se estaban programando en nuestro país, y por suerte, ¡tuve ocasión de ver varios pantallazos de Fray Luis además de un texto introductorio que ponía a los futuros jugadores en situación!

La historia comienza cuando Fray Luis recibe una carta urgente en la que el hermano Carlos le solicita ayuda... ¡algo terrible ha acontecido!:




**PLATAFORMAS**

- » **DESARROLLA:** NARCOGAMES
- » **DISTRIBUYE:** HOLLYWOOD PUBLISHING
- » **AÑO:** 1998
- » **PLATAFORMA:** PC (DOS)
- » **FORMATO:** CD
- » **JUGADORES:** 1











El abad Jorge ha muerto en extrañas circunstancias, pero el obispo, lejos de estudiar este terrible incidente, ha decidido nombrar a otro sin deliberar. ¡El problema es que el nuevo abad ha resultado ser un enviado del demonio y ha empezado a hechizar a todos los frailes del monasterio!

Desde hace bastante tiempo, los frailes sospechaban que el hermano Marcus era un iniciado en magia negra, y aunque no dudaron en culparle por lo sucedido, Fray Luis descubre que la realidad fue muy diferente: Marcus fue expulsado del monasterio tras una falsa acusación de brujería y acabó refugiándose en una villa cercana... ¡en ella fue nombrado "mago del pueblo" tras ayudar a los aldeanos con su magia divina!

Bajo esta premisa, tu primer objetivo consiste en escapar del bosque y localizar a Marcus en la villa, pues te obsequiará con un libro de hechizos en el que irás anotando los conjuros que vayas aprendiendo: exorcismo, temblor, rayos, bola de fuego (horizontal) y tribola de fuego (vertical). ¡Recoge todos los cristales que puedas para recargar tu barra de maná!

Al principio sólo dispondrás de tus puños para hacer frente a frailes poseídos, lobos, verdugos, gárgolas y demonios de diversos tipos, y aunque usar a los enemigos derrotados como arma arrojadiza suene tentador, lo mejor es que pases por la armería de la villa y te gastes los ahorros en un mangual, una cachiporra o un látigo ¡y convertir así al juego en todo un Castlevania a la española!

El juego también cuenta con jefes finales que tratarán de frenar tu avance así como diversas misiones adicionales: realizar un exorcismo, evitar un desahucio bajo amenaza de posesión, rescatar a un niño, etc. ¿Podrá Fray Luis derrotar a la mano derecha del mismísimo Diablo y salvar a la humanidad? - S.G

*Se nota que en Fray Luis hay mucho cariño puesto por parte de su equipo de desarrollo así como una total libertad en cuanto a la creación del mismo. Aunque el juego tiene casi 20 años, en ocasiones recuerda a las producciones actuales de Game Maker. Mención especial a la BSO de Javier Tienda.*




## EL ABUELO CEBOLLETA

¿Necesitas ayuda?, ¡prueba con estos trucos!

- HUGOBOSS: Escríbelo mientras juegas para activar los trucos.
- .: Vida Extra.
- ,: Resta una vida.
- M: Consigue una moneda (hasta 99)
- N: Reduce monedas (hasta 0)
- B: Añade reservas de vida y maná.
- V: Reduce reservas de vida y maná.
- Z: Muestra las coordenadas de Fray Luis.
- A: Consigues un arma. Si pulsas de nuevo se sustituye por otra diferente cada vez. Han llegado las rebajas... ¡todo gratis, oiga!
- 1: Fray Luis retrocede rápidamente a lo largo del nivel actual.
- 2: Fray Luis avanza rápidamente a lo largo del nivel actual.
- 9: Completas el nivel actual.

## PUNTUACIÓN



- GRÁFICOS
- SONIDO
- JUGABILIDAD
- DURACIÓN

## PROJECT-X

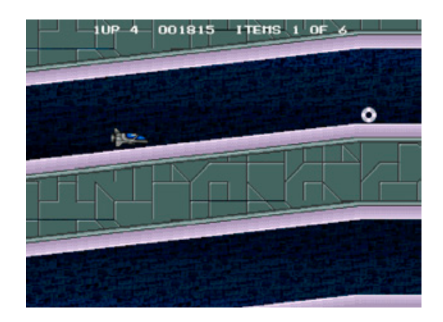
Los lectores habituales ya sabéis que pasé muchos sábados de mi adolescencia "adoptado" en casa de mi amigo José Manuel, disfrutando de las viandas nocillescas que su madre nos preparaba mientras jugábamos con su Amiga 500. Uno de esos sábados, José Manuel me dijo que teníamos que pasar primero por el portal de un conocido suyo, y al llegar allí, su amigo nos estaba esperando con una caja llena de discos copiados para el Amiga. <<Tengo muchos más>>, nos dijo, agregando que nos proporcionaría una lista cuando la tuviera confeccionada. Esa caja contenía la mayoría de razones que nos hicieron desechar la idea de hacer otra cosa que no fuera jugar durante meses a Another World, Flashback, Wolfchild, Sensible Soccer, y por supuesto a Project-X. En esta ocasión, la excusa para la masacre es que una serie de droides, dejados por los humanos en otros planetas como defensa ante una posible invasión ¡han decidido rebelarse! Para defenderte podrás elegir entre tres naves diferentes, aunque te



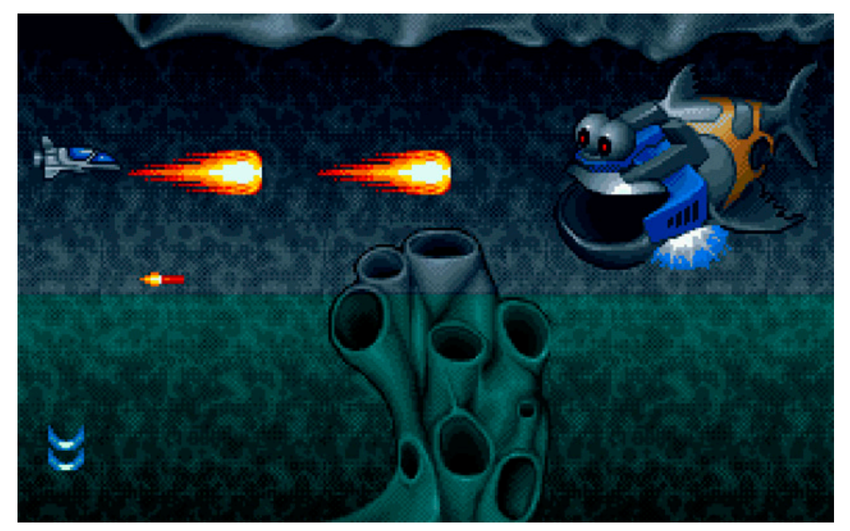

**SHOOT 'EM UP**

- » **DESARROLLADOR:** TEAM 17
- » **DISTRIBUIDOR:** TEAM 17
- » **AÑO:** 1992
- » **PLATAFORMA:** AMIGA
- » **FORMATO:** DISQUETE
- » **JUGADORES:** 1-2







anticipo que la diferencia en la práctica es nula: ¡con cualquiera de ellas vas a morir igualmente!

Project-X tiene dos enormes virtudes y en una de ellas ya habrás reparado: ¡sus fantásticos gráficos!... decenas de enemigos de todo tipo, escenarios variados y fondos bien cuidados conforman un apartado visual inmejorable; por otro lado, tenemos un sonido al mismo nivel: melodías largas y enérgicas que te invitarán a quedarte un buen rato escuchándolas en el menú principal, explosiones que suenan a destrucción masiva, voces que te hablan durante la partida ¡e incluso notarás cómo cambia la reverberación de los efectos dependiendo de si estás sumergido o fuera del agua! En cualquier caso, ¡todo el empeño puesto en estos detalles queda desmerecido porque la dificultad es más que demencial! El juego incorpora un sistema de power-ups gracias al cual ganarás un tipo de arma u otro dependiendo de tu elección... ¡pero lo malo es que mientras que al comienzo cogerás muchas mejoras, pronto empezarán a escasear! Por otro lado, perder una vida significa quedarte sin tus mejores armas... es decir, ¡serás carne de cañón! Sólo hay una manera de llegar al final del juego: ¡no perder tus vidas!, misión que se antoja imposible para el 99% de los humanos; por eso, ¡de poco sirve conseguir una vida extra en alguna de las fases de bonus que hay entre nivel y nivel!

Por si esto fuera poco, algunos bugs provocan que el juego se comporte como si hubieses elegido otro arma distinto al que tienes cuando no lo has hecho. ¿Te imaginas la gracia que hace llevar tu nave lista para el armagedón y que el programa decida cambiar tu arsenal por el arma básica? ¡Debería existir una estadística para ver cuántos ordenadores Amiga han salido volando por la ventana a causa de esto! - J.P

***A nivel artístico Project-X sigue siendo una virguería, muy agradable a la vista y al oído. Si te apetece jugarlo permíteme darte un par de consejos: ¡hazlo con la versión de 1993 llamada Project-X -Special Edition- y trata de mejorar cuanto antes tu arma de plasma!***




## EL ABUELO CEBOLLETA

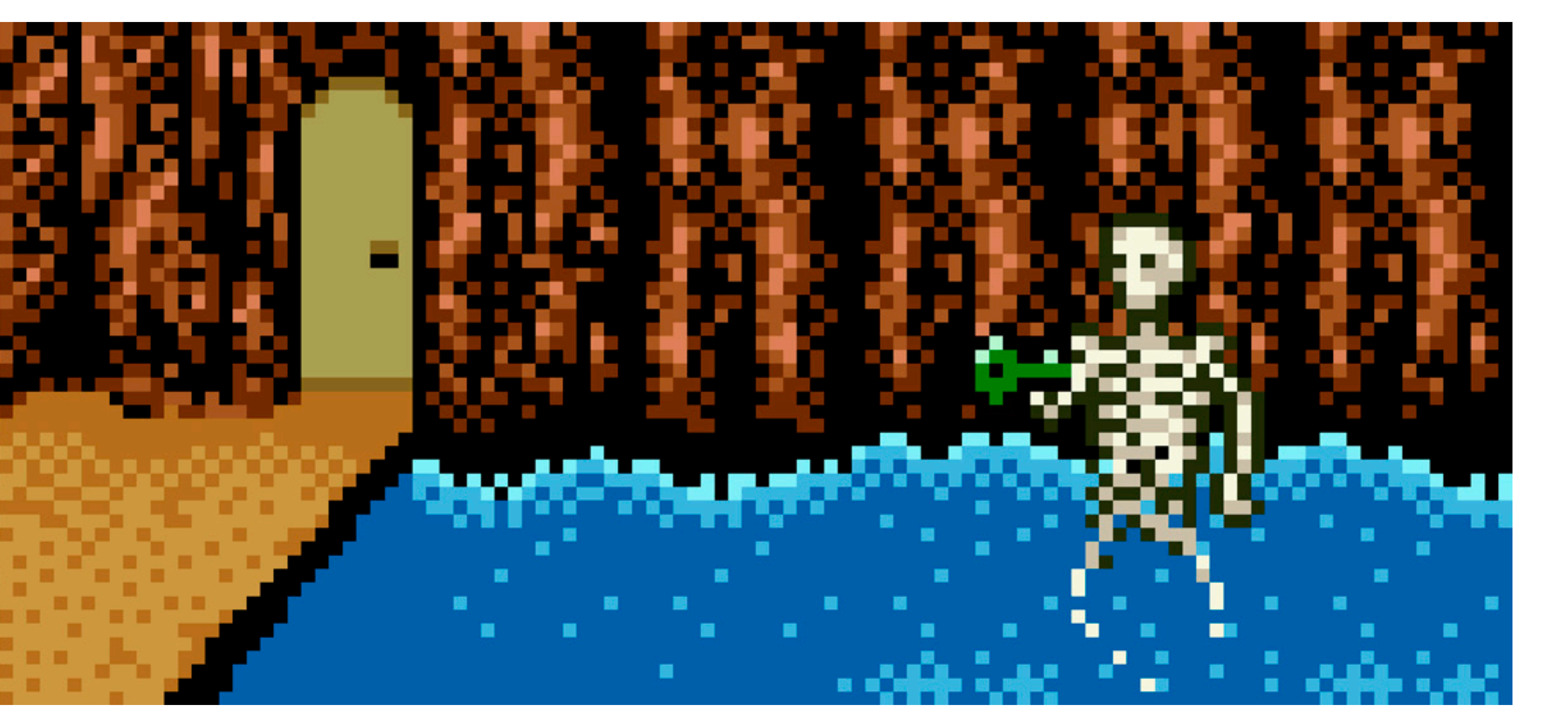
- Project-X dividió a la crítica internacional, obteniendo puntuaciones dispares en las diferentes revistas. Las calificaciones más bajas criticaban tanto la desaforada dificultad como una serie de bugs que lastraban la jugabilidad. Debido a ello, Team 17 puso en circulación Project-X Special Edition en 1993, con la dificultad mejor ajustada... ¡y un nivel menos! Desde entonces las opiniones están divididas entre los que opinan que el juego es más jugable con menos dificultad y quienes sentencian que es una lástima prescindir de un nivel. A pesar de que haber comprado Project-X no daba derecho a recibir la nueva versión, ¿podríamos decir que estamos ante una de las primeras actualizaciones de un videojuego?

- Carga el juego en un Amiga con menos de 1 MB de RAM y sube el volumen. ¡Sorpresa!

## PUNTUACIÓN




- GRÁFICOS ●●●●●●●●●
- SONIDO ●●●●●●●●●●
- JUGABILIDAD ●●●●●
- DURACIÓN ●●●●●●●





## SHADOWGATE CLASSIC

Desde niño he sentido predilección por las películas de fantasía como Willow, Conan, El Dragón Del Lago Del Fuego y El Señor De Las Bestias, pues en ellas, ¡la magia y los espadazos iban de la mano!

Como tenía algunos ahorros y una Game Boy Color recién estrenada, decidí pasarme por una tienda del barrio llamada Cyberzona; ¡en caso de que existiera algún juego capaz de convertirme en el protagonista de una historia de fantasía seguro que allí lo encontraría! Curiosamente, no hizo falta preguntarle ni a Leo ni a Santos (buenos amigos y dueños del establecimiento) si había un juego así para mi consola portátil, pues como si de una aparición mariana se tratase, en una de las vitrinas descansaba Shadowgate Classic. Su carátula contenía todo aquello cuanto buscaba: una espada, un castillo ¡y hasta un dragón desplegando sus alas! Sin pensarlo dos veces, tomé el juego de aquel estante con cara de asombro y por supuesto, se vino conmigo.




**AVENTURA / ROL**

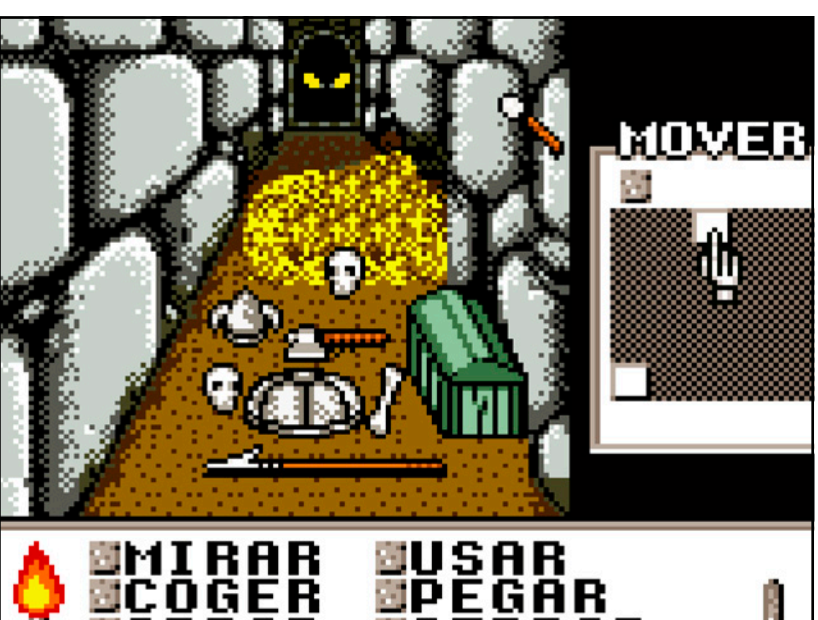
- » **DESARROLLA:** KOTOBUKI
- » **DISTRIBUYE:** INFINITE VENTURES
- » **AÑO:** 1999
- » **PLATAFORMA:** GAME BOY COLOR
- » **FORMATO:** CARTUCHO
- » **JUGADORES:** 1












Shadowgate Classic es un remake del juego Shadowgate, lanzado en 1987 originalmente para el ordenador Apple II, aunque la música ha sido extraída de la versión de NES... ¡todo un acierto porque no tiene desperdicio! El juego te sitúa ante una puerta que da acceso al interior del castillo Shadowgate, y una vez dentro, comenzará tu aventura: deberás encontrar al temible Lord Warlock y acabar con él antes de que la humanidad sucumba ante el poder de la oscuridad. Si te parece una tarea difícil estás en lo cierto: si tomas una decisión incorrecta... ¡la muerte se apoderará de tu alma sin que tengas tiempo de enmendar tu error!; por eso, lo primero que debes hacer es aprender a usar el panel de acciones como si de una aventura gráfica se tratase. Mirar, usar, coger, pegar, abrir y pegar son algunas de las acciones clásicas que encontrarás en el juego, pero también existen otras poco frecuentes que tendrás que aprender a usar para salir victorioso de ciertas situaciones. Por ejemplo, "usar" un escudo contigo "mismo" evitará que un dragón te incinere y "decir" un conjuro provocará acciones como que una cuerda se eleve por sí sola.

Fantasmas, cíclopes, trolls y hasta una esfinge son algunas de las criaturas que pueblan las estancias del castillo, aunque también deberás centrarte en gestionar tus antorchas: ¡quedarse sin luz significa muerte asegurada!

Aprovecho la ocasión para darle las gracias a Ángel Crespo de Área Friki, pues sin su ayuda es probable que no hubiese podido recuperar esta joya. - S.G

***Shadowgate Classic es un juego muy difícil que podrás superar con paciencia y pericia, pues cualquier error se paga con la vida. Es de agradecer que el cartucho cuente con savestates, aunque hazte ya con una libreta.***




## EL ABUELO CEBOLLETA

- Shadowgate cuenta con versiones gráficamente muy diferentes para Amiga, Atari ST, NES, MS-Dos y Windows 3.xx.

- Existe una continuación directa llamada Beyond Shadowgate que fue lanzada en 1993 para TurboGrafx CD. ¡Es una pena que este juego no llegase a ver la luz en otras plataformas un poco más comerciales!

- En N64 encontrarás Shadowgate 64 -Trials Of The Four Towers-, un juego con una historia independiente que no continúa los hechos acontecidos en Beyond Shadowgate.

- En 2014 se puso a la venta un nuevo remake de Shadowgate para PC en formato digital. Si te consideras un fan del juego original, ¡no dejes de probar esta estupenda revisión!

## PUNTUACIÓN 85

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | ●●●●●●●●● |
| SONIDO | ●●●●●●●●●● |
| JUGABILIDAD | ●●●●●● |
| DURACIÓN | ●●●●●●●●● |

## SIDE ARMS - HYPER DYNE

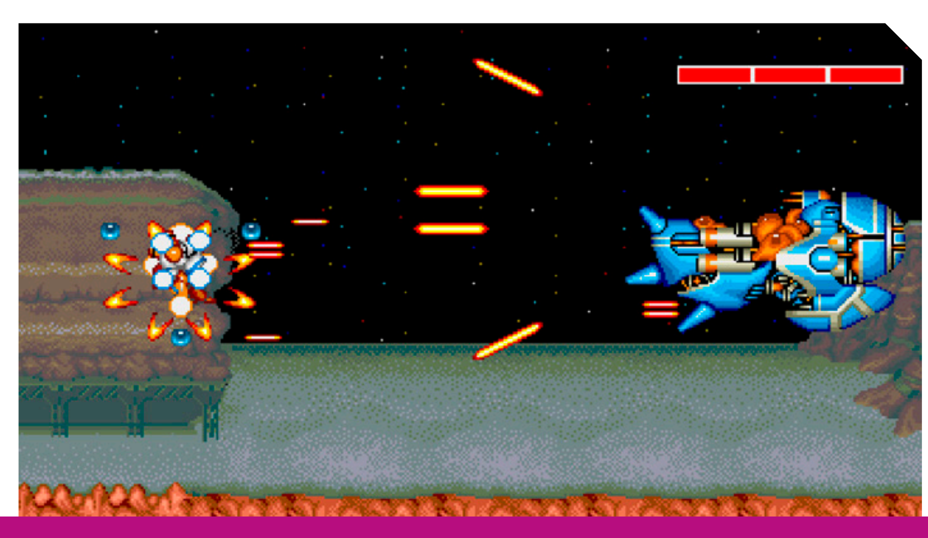
Recuerdo varios veranos en Torrevieja; allí, cerca de la Playa De Los Locos, había una bolera que disponía también de su barra de bar con la habitual recreativa al lado. Como buen aspirante a jugón, la primera vez que pasamos por allí tiré del brazo de mi madre mientras le señalaba el lugar; ella me preguntó si quería jugar a los bolos, a lo que enseguida le aclaré que lo que me había llamado la atención no eran las grandes calles y el estruendo de aquellos palitroques al ser derribados, sino la recreativa de la esquina en la que nadie parecía reparar. Como mi hermano estuvo de acuerdo, a mi madre no le quedó otra que darnos unas monedas, y desde entonces, muchas noches de verano, mi hermano y yo engrosamos las arcas de Capcom cooperando en un arcade del que no recuerdo si tan siquiera llegamos a superar el segundo nivel.

Poco importaba eso entonces, porque la experiencia de jugar a todo color y con multitud de enemigos en pantalla superaba con creces lo que nuestro




**SHOOT 'EM UP**

- » **DESARROLLADOR:** CAPCOM
- » **DISTRIBUIDOR:** CAPCOM
- » **AÑO:** 1986
- » **PLATAFORMA:** ARCADE
- » **FORMATO:** PLACA
- » **JUGADORES:** 1-2







fiel Spectrum podía ofrecernos. Side Arms es un shoot 'em up que combina scroll horizontal y vertical en el que dos jugadores pueden echarse una mano, tomando como punto de partida la contienda que la humanidad mantiene contra la enésima raza invasora, que en este caso son los Bozon.

El teniente Henry y el sargento Sanders serán vuestros alter egos una vez se enfunden su característica armadura de combate, el mobilsuit. Lo que hace especial a Side Arms con respecto a otros arcades similares es el uso de dos botones de disparo, a izquierda y derecha, que funcionan de manera independiente al joystick; esto permite, por ejemplo, que dispares a ambos lados mientras te mueves verticalmente.

Este sistema que Capcom ya había probado en Section Z, logra una mejor integración con la dinámica del juego. Otro aspecto distintivo de la mecánica es que en determinadas ocasiones puedas acoplar los mobilsuit de los protagonistas para obtener un solo personaje más poderoso, aunque controlarlo requiere de mucha coordinación entre ambos jugadores. Hay un tercer botón que tendrás que usar para alternar entre tus armas, porque por supuesto, habrá que recoger mejoras de velocidad y armamento. ¡Ten cuidado porque también te puedes topar con un ítem que te ralentice! Un detalle chulo que tomaron prestado de la saga Gradius es que cada vez que dispares sobre un power-up, éste irá rotando entre los disponibles; así podrás recoger el que necesites en cada momento o aquel tan poderoso que perdiste al morir; esto es un arma de doble filo, pues si te centras en disparar a una mejora ¡distraerás tu atención de los belicosos Bozon!, quienes en ningún momento ignorarán tu presencia. Lo mejor es que lo juzgues por ti mismo, ¡aunque si te haces con el sistema de disparo te espera un buen reto! - J.P

*En el lado positivo de la balanza, Side Arms se revela como un shoot em' up asequible para quienes hayan perdido práctica con los años en este tipo de juegos; sin embargo, la repetición constante no sólo de enemigos sino de jefes finales juega en su contra.*



## EL ABUELO CEBOLLETA

- Al igual que otros arcades coetáneos, Side Arms tuvo muchas conversiones: CPC, Spectrum, C64, Atari ST, MS-Dos, Amiga, y PC Engine (Hu-Card y CD-Rom). Recientemente también formó parte del recopilatorio Capcom Classics Vol. 2 en PS2, PSP y Xbox.

- El punto más flojo es el sonido, con unas melodías insulsas y explosiones demasiado suaves. Alguien pensaría ¿para qué esmerarse si en los recreativos se mezclan todos los sonidos en un arrítmico batiburrillo?

- El teniente Henry ha aparecido caricaturizado en muchos juegos con posterioridad a Side Arms. Te retamos a que lo encuentres en Mighty Final Fight, Black Tiger, U.N. Squadron, Warriors Of Fate y Street Fighter Collection, entre otros. ¡Hazte con todos!

## PUNTUACIÓN




- GRÁFICOS
- SONIDO
- JUGABILIDAD
- DURACIÓN

## TIME PILOT

Las conversiones de recreativas… ese recurso que teníamos los chavales de la época para poder jugar en casa a esos arcades que veíamos en los salones y que tantas pagas se llevaron por delante. Lo cierto es que a principios de 1983 no era demasiado habitual ver este tipo de juegos en nuestros ordenadores de 8 bits, salvo en MSX, pues teníamos la suerte de contar con la existencia de compañías que al mismo tiempo que desarrollaban juegos para recreativas, también lo hacían para el ordenador japonés. Así pues, con un importante desembolso para nuestros escuetos bolsillos, pudimos disfrutar de recreativas de Namco y sobre todo, de Konami.

Si ibas a un salón recreativo, te gustaba algún juego y aparecía por allí el logo de Konami, siempre tenías la esperanza de verlo después en cartucho. Ese fue el caso de Time Pilot, un juego de naves en el que se podía ir hacia cualquier parte del escenario y que me cautivó nada más verlo. Vale, confieso que yo no lo tuve en cartu-






**SHOOT 'EM UP**

- » **DESARROLLA:** KONAMI
- » **DISTRIBUYE:** KONAMI
- » **AÑO:** 1983
- » **PLATAFORMA:** MSX
- » **FORMATO:** CARTUCHO
- » **JUGADORES:** 1-2









cho, sino que estaba grabado en una TDK de 60 min. junto con otros juegos, ¡pero es que 5.000 pts. era una pequeña gran fortuna en aquella época!

En Time Pilot encarnas a un piloto que lucha incansablemente contra el enemigo, y no lo hace sólo a través del aire, sino también a través del tiempo, ¡que lo de Time en el título no está de adorno! Lo que diferencia a este shoot 'em up del resto de competidores de la época es su scroll multidireccional: ¡se acabó el eterno debate entre shoot 'em ups verticales y horizontales porque en Time Pilot puedes mover el scroll en las ocho direcciones posibles!

Tu objetivo en cada nivel es simple: debes eliminar cierto número de enemigos, representados con un icono en la parte derecha de la pantalla. Si lo consigues, ¡aparecerá un jefe final que aguantará varios impactos! Debes derrotarlo antes de que salga de la pantalla, porque de lo contrario, tendrás que derribar unos cuantos aviones más para que vuelva a salir. Una vez derrotado, avanzarás hacia el futuro y te enfrentarás a nuevos enemigos, ¡más rápidos e insistentes que los anteriores!

En este juego no contarás con ningún tipo de power-up, aunque será esencial que rescates a los paracaidistas que de vez en cuando aparecen por la pantalla: ¡cada uno te proporcionará 500 puntos y tras alcanzar cierta puntuación, el juego te recompensará con vidas extra!

El apartado técnico de Time Pilot cumple con soltura, sobre todo teniendo en cuenta que es un juego de 1983. La música es agradable… ¡lástima que sólo suene al iniciarse la primera pantalla! El scroll es brusco y a veces te dificultará las maniobras pero, pese a estos problemas, seguro que este juego te animará a intentar darle una vuelta completa. - R.S

***La experiencia de viajar a través del tiempo con nuestra aeronave, el volar a través de la flota enemiga, saliendo indemne de cualquier amenaza y la adrenalina de derribar al jefe final. Todo eso te proporciona Time Pilot, un shoot'em up como los de antes.***




## EL ABUELO CEBOLLETA

- La experiencia de Time Pilot en MSX es muy similar a la que puedes experimentar en la máquina arcade, aunque nunca está de más probar el juego original.
- Para el que sí necesitarás una moneda es para su segunda parte: Time Pilot '84 -Further Into Unknown World-, exclusivo de recreativa.



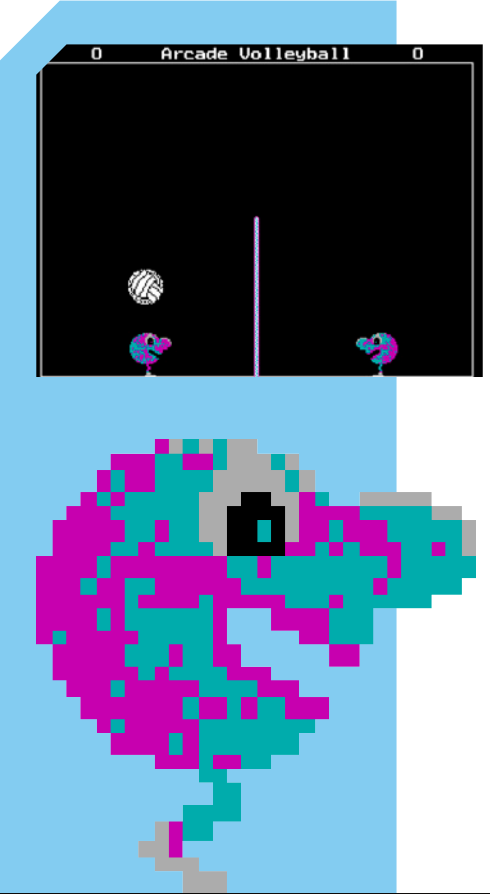
- El piloto de la aeronave tiene un nombre muy revelador: Roger Heroe. Se ve que el chaval estaba predestinado desde la cuna.
- Time Pilot es un juego infinito: cada vez que superas el quinto nivel (el futuro), vuelves a empezar desde el principio.

## PUNTUACIÓN




- GRÁFICOS
- SONIDO
- JUGABILIDAD
- DURACIÓN

# ARCADE VOLLEYBALL

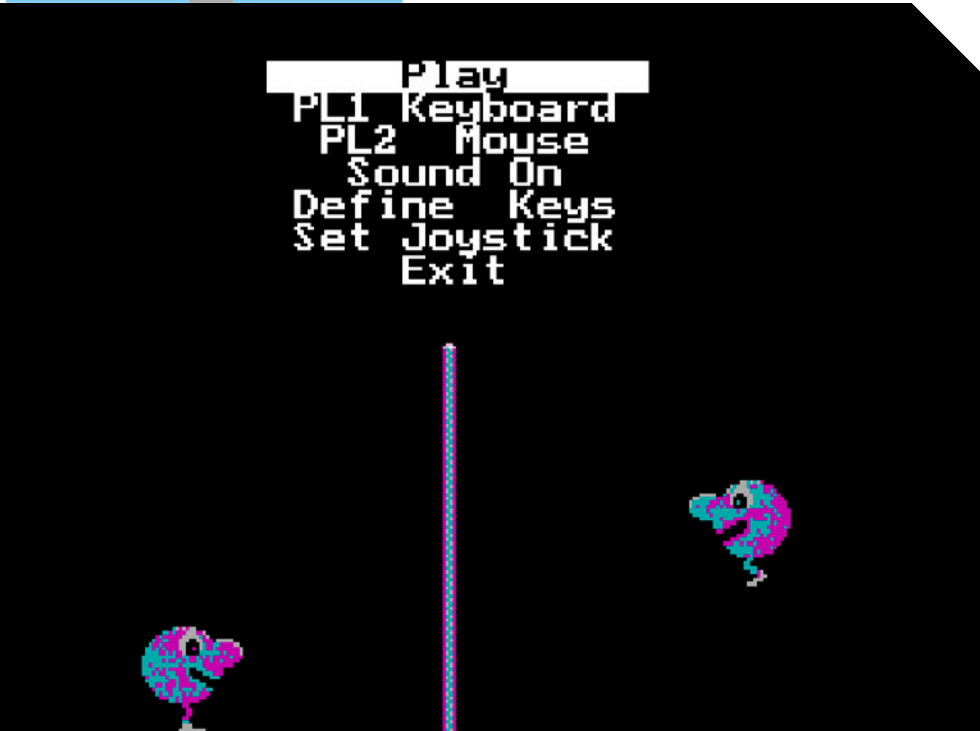



Siendo un niño, un verano sin nada que hacer resultaba tremendamente aburrido, así que en un acto de fe, descolgué el teléfono y llamé a mi tío Fernando para ver si tenía algún juego nuevo de MS-Dos. Esa misma tarde apareció por mi casa con un disquete repleto de títulos en CGA y uno de ellos era Arcade Volleyball.

El juego de los cabezones rosas, que así es como desde siempre lo he llamado, es simple, cutre y adictivo a partes iguales: manejando a un bicho narigudo debes golpear una pelota para colársela al bicho contrario, que puede estar controlado por tu PC o por un amigo. El ganador será el primero que llegue a 15 tantos, aunque al igual que ocurre en el tenis, aquí también existen los puntos de ventaja cuando se produce un "deuce"; es decir, si el jugador que no ha sacado la bola anota un tanto, éste no puntúa pero la posesión cambia a su favor en el próximo saque.

¡Un momento!... ¿pero no estábamos hablando de volleyball? En cualquier caso, lo más adictivo de este juego es llegar a dominar los rebotes, aunque para eso te haga falta un poco de práctica: la bola puede chocar contra el techo que no hay, contra las paredes que no existen, y por supuesto, contra la red con forma de palo de chupa chups sin chupa chups que hay en el centro de la pantalla. Lo más importante es que juegues varias partidas para comprender la física de la bola, que te acostumbres a su velocidad de misil teledirigido y que estudies los rebotes para que sepas por dónde vendrán los tiros.

Aquel año mis amigos pasaron las vacaciones fuera, así que como no podía jugar con ellos y estaba harto de enfrentarme contra el ordenador, asigné el teclado al jugador 1 y el ratón al jugador 2. Adivinad quién se pasó el resto de las vacaciones jugando solo a dobles. - S.G



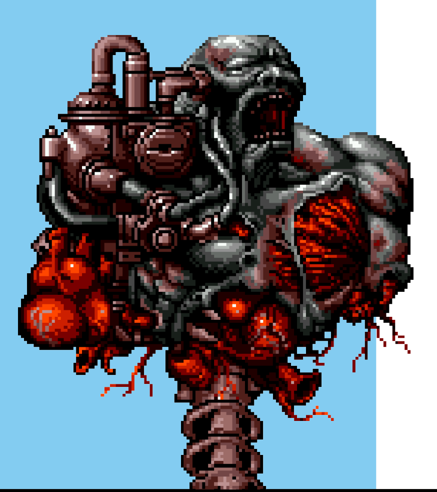






## GYNOUG

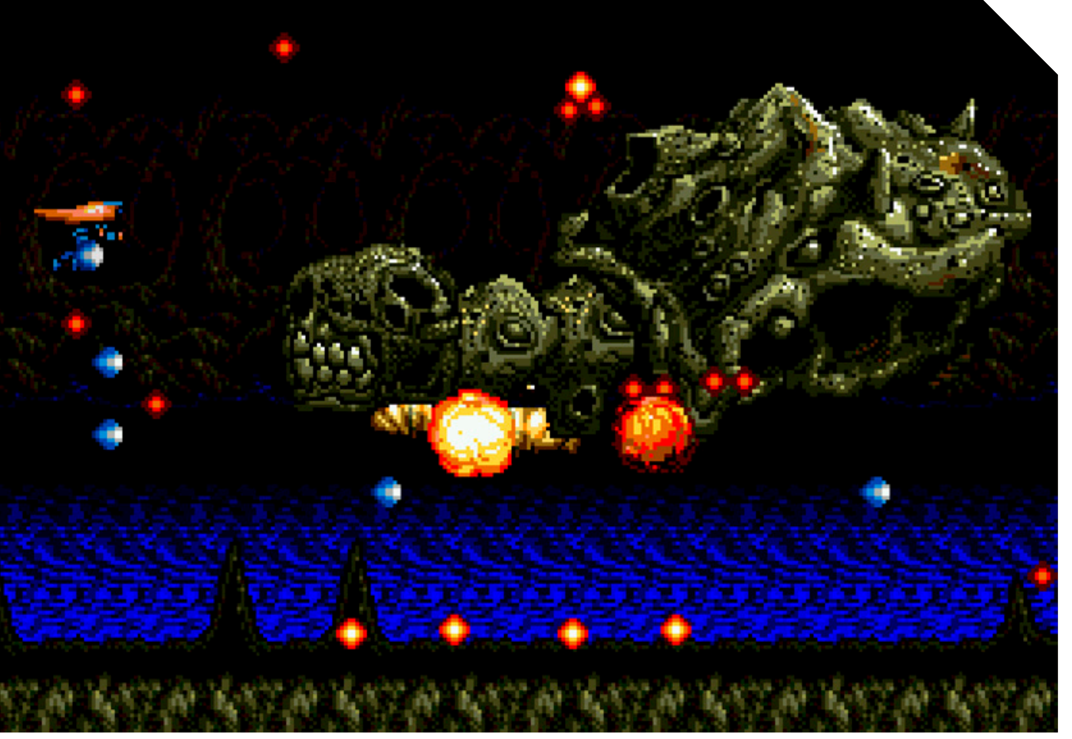


Por regla general, todos los que le dábamos a los videojuegos solíamos aprovechar los fines de semana para quedar con los amigos y pasar la tarde jugando a dobles en los salones recreativos. Con los colegas del barrio todo era muy sencillo, pues al vivir tan cerca, quedar sólo era cuestión de una breve llamada de teléfono, pero cuando realmente las pasaba canutas era al intentar convencer a mis padres de que me llevasen a casa de alguno de los amigos del colegio, que por regla general, ¡no vivían precisamente cerca! Si ya lo dice el refrán: ¡pueden alejarnos de los recreativos pero nosotros seguiremos teniendo las mismas ganas de viciarnos!

No siempre había suerte, pero tras años sacándome el máster en "cómo manejar a mis padres", descubrí que el invento funcionaba mucho mejor si les hacía llevarme a casa de un amigo cercano y en sucesivas semanas, ir ampliando el rango hasta acabar siendo depositado sin objeción alguna en casa de un amigo del colegio que vivía en otra ciudad. De esta forma conseguí visitar a mi querido amigo Carlos García Plaza, el cual me había hablado en el colegio de Gynoug (también conocido como Wings Of Wor), un juego que tenía en su casa para Mega Drive que me dijo que debía probar.

Cuando vi el juego en acción me quedé estupefacto: ¡un shoot 'em up protagonizado por un ángel! Gráficamente era genial y los juegos con los planos de scroll llamaban mucho la atención, la fluidez de movimiento era perfecta incluso cuando la pantalla estaba repleta de enemigos e incluso los jefes finales eran enormes y estaban bien diseñados. ¿Sabéis cual fue el problema?, pues que Carlos estaba tan viciado a Gynoug que tal como fui a su casa, tuve que regresar a la mía... ¡sin jugar! - S.G








# JABATO

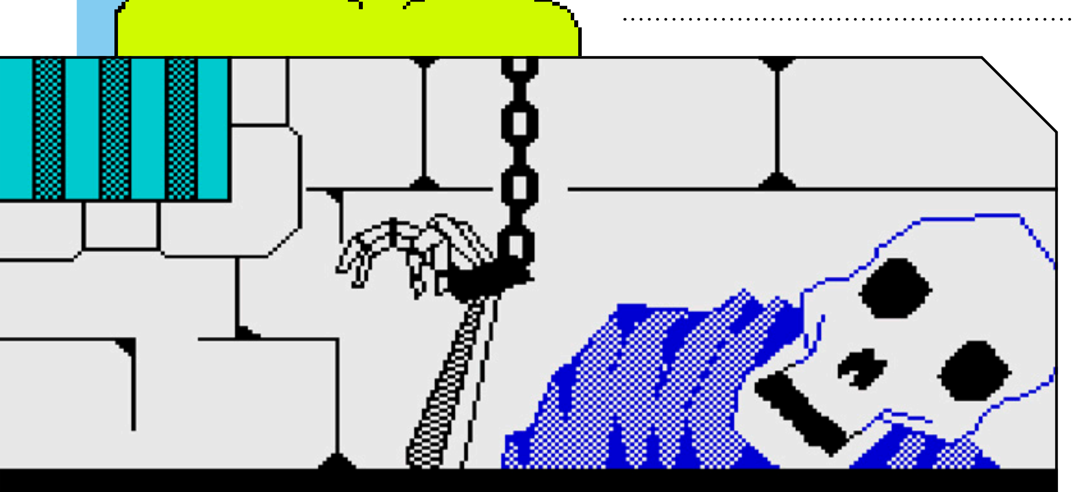



Cuando hoy en día nos dicen que un juego incluye la opción de cooperativo local, nos imaginamos a dos chicos con un mando cada uno, y en el caso de las consolas portátiles, incluso nos vemos forzados a comprar dos veces el mismo juego para poder compartir la experiencia.

Esto no siempre fue así: ¡nosotros jugábamos a dobles incluso cuando el juego no venía preparado para ello!… y eso que en la época de los ordenadores de 8 bits no abundaban los juegos que permitieran participar a un conocido.

Lo normal era que mi amigo Miguel viniese con frecuencia a casa para jugar conmigo; ¡en esas ocasiones las aventuras conversacionales se convirtieron en nuestra particular experiencia lúdica cooperativa! De todas las que compartimos, Jabato es una de mis favoritas. Creo que jamás hubiese salido de la cárcel del principio de no ser por la sesera de Miguel y su sugerencia: ¡esconde el adoquín!

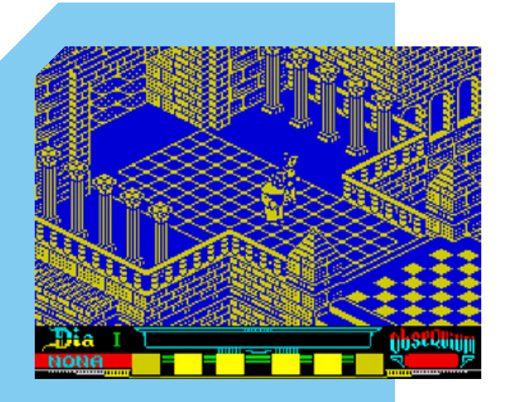
Juntos conseguimos reunir al protagonista con sus amigos Fideo y Taurus ¡y le ayudamos a salir triunfante de sus andanzas en el continente africano! Como yo era más hábil que Miguel con el teclado, me encargaba de escribir las órdenes mientras él escudriñaba la pantalla en busca de pistas en las ilustraciones y en los textos. Miguel era muy bueno dibujando, así que solía encargarse de hacer los mapas; ¡a veces estábamos tan atascados que decidíamos parar un momento, examinar el mapa y debatir entre nosotros la situación: <<¿qué objetos tenemos?>>, <<¿con qué personajes es posible hablar?>>; ¡casi siempre surgía una solución en aquellas tormentas de ideas! Y ahora, ¿quién se atreve a decir que los videojuegos no fomentan las relaciones sociales? - J.P




La enorme estancia está iluminada desde arriba. Fideo está aquí.
Un encapuchado te mira.
Fideo dice: "Hola Cuáles. Hazme un favor".
> _

La Via Appia es la más importante salida de la Ciudad Eterna.
Aquí hay una rosa roja.
> _

# LA ABADÍA DEL CRIMEN

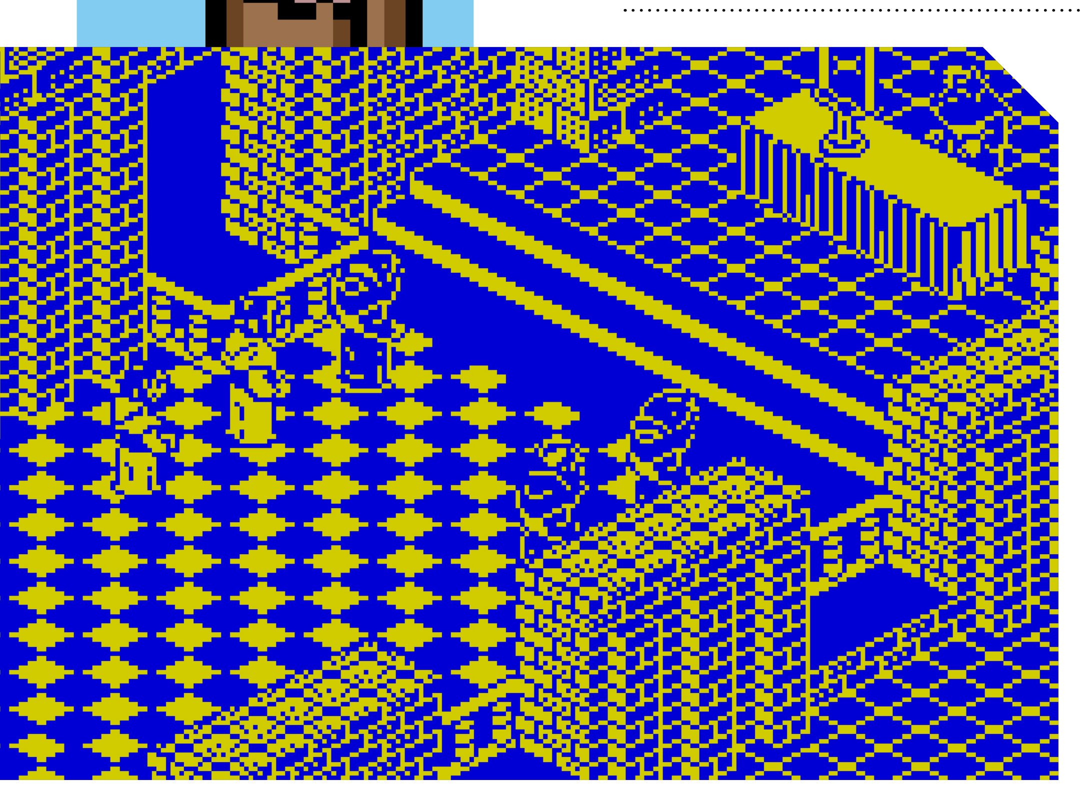



La investigación que el joven Adzo y su maestro Fray Guillermo de Occam llevaron a cabo en aquella abadía, llegó a mi Spectrum cuando estudiaba 4º ó 5º de E.G.B. Los acontecimientos que sucedían en este misterioso lugar, situado en lo alto de un monte, ocuparon la mayoría de las conversaciones en el patio del colegio durante mucho tiempo.

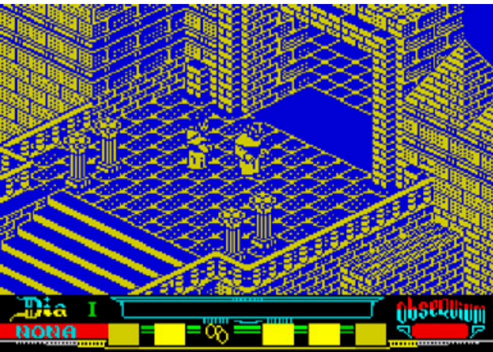
Aunque dediqué muchas horas a vagar por las amplias estancias de la abadía, tengo que reconocer que mi hermano era mucho mejor que yo a la hora de avanzar en este juego. Cada tarde, al terminar los deberes, corríamos a cargar el juego de Paco Menéndez y Juan Delcán, ávidos por descubrir al responsable de los asesinatos... ¡incluso sin estar jugando le dábamos vueltas a los puzles!; sin embargo, dos mentes no bastaban para terminar un juego mastodóntico como este, y hay que reconocer que su dificultad está a la altura de las torres de la abadía. El caso es que el juego se convirtió en nuestro precursor de lo que hoy se conoce como experiencia on-line cooperativa.

Cada mañana en el colegio, todos los chicos compartíamos los avances: <<¡yo he descubierto dónde hay que colocarse en la iglesia!>>, <<¡Pues yo creo que hay que salir de noche a explorar ciertas zonas cuando todos duermen!>>. En ocasiones, el descubrimiento no podía esperar y se producía una cadena de llamadas de teléfono de una casa a otra para comunicarnos nuestros avances.

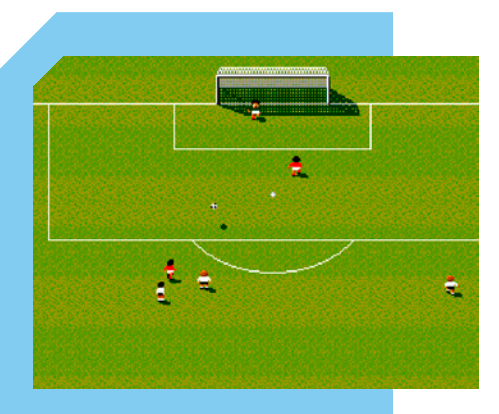
Lo bonito de todo aquello era que cada progreso que uno de nosotros hacía, conducía a un nuevo callejón sin salida que otro compañero conseguiría solventar. Vale, reconozco que para superar el laberinto del final hubo que tirar de revistas, ¡pero la experiencia de completar un juego entre todos fue inigualable! - J.P





# SENSIBLE SOCCER





Es irónico que cuando aún no existía el juego on-line compartiera más partidas con amigos que ahora que dispongo de una conexión rápida, cascos, micrófono y multitud de herramientas que me ponen al alcance la comunicación con miles de jugadores de todo el mundo.

Me viene a la mente un sábado por la tarde en el que José Manuel me dijo que los padres de un amigo suyo estarían fuera todo el fin de semana. Aquella ocasión era inmejorable para ¿beber y fumar?, ¿conocer chicas? ¡Nada de eso!, el plan era llevarnos el Amiga 500 de José Manuel a casa de su colega y montar allí una competición de Sensible Soccer, ese juegazo en el que aprovechando que sus futbolistas eran enanos me divertía modificando la indumentaria del equipo y creando mi propia escuadra de Lemmings balompédicos. ¡Los escasos 500 metros que separaban una casa de otra se hacían eternos y creíamos que todo el mundo nos observaba a sabiendas del goloso contenido que portábamos en nuestras mochilas, ¡y bastante nerviosos estábamos tras llevarnos el ordenador sin consultarlo con la madre de José Manuel! Ella estaba echándose la siesta y algo nos dijo que sería mejor no despertarla para explicarle nuestro descabellado plan.

Por fortuna, ¡todo salió bien!: en el piso de su amigo nos esperaban un montón de chavales que habían sido citados para la ocasión; unos 10 ó 12 preadolescentes pasamos toda la tarde recluidos voluntariamente en un cuarto de unos 5 metros cuadrados con olor a tigre y muchos donuts. Los codazos, vítores y piques sanos con chicos que acababa de conocer forman parte de uno de los mejores recuerdos que conservo de mi afición a los videojuegos ¡y ninguna experiencia on-line podrá jamás equipararse a ello! - J.P








# SILKWORM



Las recreativas eran una tentación peligrosa cuando éramos niños, y no hablo de quedarse ciegos o lelos, que es como habitualmente decían que acabaríamos, sino del capón que nos caería si nos veían en el bar jugando y retrasando de esta forma la hora de vuelta al hogar. El problema es que en el bar que había justo enfrente de mi casa acababan de poner la máquina del Silkworm y era una tentación muy suculenta.

Confieso que nunca he sido de shoot 'em ups, principalmente porque aunque parezca mentira, no solía verlos en los salones recreativos; así pues, se podía decir que yo era un novato y que Silkworm no era un juego recomendable para empezar. No sólo era difícil, sino que como novedad se podía elegir entre dos vehículos según escogieras el primer o el segundo jugador: tenías el helicóptero que se manejaba de forma intuitiva, y el jeep, con el que la jugabilidad ya cambiaba bastante. Silkworm es muy difícil, pero a dobles se simplifica algo: no significa que lo consigas terminar, (de hecho, nunca he conocido a nadie capaz de semejante hazaña), pero al menos tienes posibilidades de llegar algo más lejos.

El problema del juego era el jeep porque su sistema de control era más complejo: ¡había que moverlo y dirigir la ametralladora al lugar correcto al mismo tiempo! Quizá por eso los buenos jugadores con el jeep eran tan preciados. Yo por suerte, tuve de amigo a un gitano al que llamaban "el Gelillo", el cual manejaba el jeep con una soltura alucinante; ¡ambos formamos un tándem y nos compenetrábamos de tal forma que pudimos llegar hasta las últimas fases causando bastante expectación! Evidentemente, no llegamos a terminar el juego, pero eso no era cuestión de ser payo o gitano, ¡es que para eso habría que ser un Dios! - R.S







# WWF SUPERSTARS




Si había algo novedoso que nos caló recién llegado el año 90 fue la lucha libre, bautizada en nuestro país (a saber por qué) como pressing catch: ese espectáculo circense en el que dos o más hombres ejecutaban una coreografía en la que simulaban golpearse y hacerse un daño horroroso. Conocí a quien llegó a creerse esa pantomima e incluso defendía su veracidad con argumentos estrambóticos, pero bueno, esa es otra historia. Lo cierto es que aquel pseudo deporte pegó fuerte entre la muchachada, y mis amigos y yo no fuímos una excepción. Llegamos al extremo de irnos a un descampado y organizar nuestras propias Royal Rumble… ¡puedo asegurar que aquello sí que llegaba a ser real porque siempre volvíamos a casa con golpes, magulladuras y la ropa algo desvencijada! Eso sí… como lo de presentarse en casa de tal guisa no era un buen negocio, finalmente tuvimos que buscar una solución alternativa.

Como diría un borracho, <<la solución siempre está en el bar>>, y así fue, pero no en forma de vaso lleno de alcohol, sino de recreativa en la que podíamos tener enfrentamientos virtuales sin tener que lamentar daños personales más allá de los codazos de rigor al compañero de al lado. Aquella máquina de nombre WWF Superstars se convirtió rápidamente en una de nuestras favoritas, y he de decir que mi amigo Carlos y yo formábamos una pareja casi invencible: él con Hulk Hogan y yo con Ultimate Warrior… ¡más icónicos imposible!

Tras innumerables partidas adquirimos tal grado de conocimiento de la recreativa que llegamos a conseguir lo que aún hoy parece casi imposible: terminar el juego peleando en el cuadrilátero sin usar el truco de la cuenta de 20. Ni Ted DiBiase, ni André el Gigante fueron rivales para nosotros, ¡los campeones del mundo por parejas! - R.S








PRESS START ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 2015

# ParlaBytes

## NUESTRO DÍA EN PARLABYTES

Llegaron las 08:00 de la mañana y el despertador sonó sin dar un instante de tregua, ¡pero eso no importaba porque era 28 de Noviembre!, o lo que es lo mismo, ¡el día que daba comienzo nuestro evento retro favorito! Tras preparar las bolsas con comida, revistas, cacharritos varios y un montón de videojuegos, nos dirigimos a la estación de Metro de Canal en la que Ricardo, Carlos y Rubén nos estaban esperando para poner rumbo a ParlaBytes.

Tan pronto como llegamos al evento (situado en La Casa De La Juventud de Parla) empezamos a montar toda la parafernalia. En una mesa se pudo cacharrear, jugar a una famiclón china con teclado llamada "Subor SB-926" así como disfrutar de una colección de ordenadores de origen ruso que Francisco Baena "PacoB" y Julio César García "Julitium" tuvieron a bien prestarnos de cara al evento.

La otra mesa se dedicó a la promoción del videojuego Escape From The Sewers, un título para Spectrum que Moisés Fco. Vergara "Primy" había programado durante varios meses para regalárselo a todos nuestros lectores.

A lo largo de la tarde, el juego fue liberado en su versión 48K a través de www.yoteniaunjuego.com, ¡aunque en el stand se pudo probar desde primera hora de la mañana!; además, a todos aquellos que consiguieron resolver un juego de lógica se les obsequió con un póster tamaño A3 firmado tanto por el autor del juego como por Almudena Simón, la ilustradora de la portada. ¡Ah!, tenemos que reconocer que uno de ellos fue a parar a manos de un niño que no tenía edad suficiente como para resolver el ejercicio propuesto pero sí como para pedir su póster con una carita de pena que no dejó indiferente a nadie... ¡había que regalárselo o nos quedaríamos con cargo de conciencia durante todo el día!




Este mando arcade fue sorteado gracias a Arcade Outlet, ArcadeRetro Joystick y Sur4

A las 19:00 de la tarde se realizó una ponencia en la cual "Primy" presentó su juego para Spectrum y avanzó los contenidos de nuestro próximo anuario en DVD: el disco incluye todo el material realizado a lo largo de los años 2014 y 2015 junto a un buen número de extras.

En él encontrarás los números 8 a 11 de la revista, los suplementos 1 a 3, un artbook exclusivo en el que mostramos el proceso de creación de Roque Poke y un especial "Retroentrevistas" para el cual nos reunimos con 25 personajes clásicos del videojuego a fin de saber qué ha sido de ellos. Todo este material se presenta en formato PDF de alta calidad acompañado de un menú en el que encontrarás todo organizado para que lo tengas a un click de ratón.

¡Y ahí no acaba todo! El juego Escape From The Sewers estará incluido en versión 48K y 128K tanto en español como en inglés, acompañado de un manual de 16 páginas, póster, carátulas y un pequeño video promocional. ¡Si quieres saber más acerca del juego pasa a la página 64 y entérate de todo!

Este año el anuario cuenta con otro juego extra: Fray Luis, un título lanzado en 1998 para MS-Dos que gracias a Enrique García, uno de sus autores, ha sido rescatado de un cajón y adaptado para que puedas jugarlo sin problemas en Windows. Si quieres conocerlo pasa a la página 8, pero si prefieres descubrir más cosas acerca de sus autores, pasa a la entrevista de la página 46.

--EDIFICIO 1 PLANTA 1--

--EDIFICIO 2 PLANTA BAJA--

--EDIFICIO 1 PLANTA BAJA--

ENTRADA

--EDIFICIO 2 PLANTA 1--

ASOCIACIÓN JUVENIL CIMA DE LOS VIENTOS

## --EXPOSITORES--

1 AMICON
2 ANGELIKE NA
3 ARCADE MADRID
4 AREA FRIKI
5 ASUPIVA
6 AUIC
7 AUMAP
8 CHEAPCADE
10 CIMA DE LOS VIENTOS
11 COMMODORE4EVER
12 CRAZY PLAY GAMES
13 EL FILTRO
14 EL RINCóN DE TEHACHE
15 EMERE
16 FLOPPY DERNO
17 GENERACIóN MASTER SYSTEM II
18 GRIMM
19 GOBLIN HOOD
20 HELL AWAITS
5 JUVENTUDES HOSPITALARIAS
21 KALEIDOGAMES
22 KAOTO
23 KAWAIITTEN
24 LA TIENDA DE VIDEOJUEGOS
25 MARCIANITOS 80
26 MATRA
27 MONCHIKIGURUMI
28 NACHO BEARD
29 NEO-GEO POCKET
30 NETHERWARE ENT.
31 OLD GAMES MARKET
32 PIXEL VALLEY
33 PROYECTO ANDRóMEDA
34 RETRO EGARA
35 RETROCABLES
36 RETROPIXELADORES
37 RETRO SEVILLA
38 RETROWORKS
39 UNIVERSO ARCADE
40 VADERETRO
41 VALDEGAMERS
42 VALDEMORDOR GAMING
43 VIDEOJUEGOS LAVAPIéS
5 VIDEOJUEGOS POR ALIMENTOS
44 YO TENíA UN JUEGO
45 ZAHIRALIDADES
46 ZONA FI/SUEñOS INTERACTIVOS
47 ZONA TEMPORAL LIBROS MABLAZ

AYUNTAMIENTO DE PARLA

▶ *Plano de los expositores en perspectiva isométrica realizado por Jorge Esteban Churiaque.*

Como guinda del pastel, Enrique también nos ha cedido la BSO de Fray Luis en formato MP3 de alta calidad así como su carátula. Como ves, ¡este año hemos tirado la casa por la ventana! Vamos, que sólo faltaría que el DVD incluyera un huevo de pascua...

## EL EVENTO

La apertura de puertas fue a las 11:00 de la mañana, momento que aprovechamos para visitar el stand de Videojuegos x Alimentos a fin de llevarles un montón de kilos de comida así como juegos de diversas plataformas, pues también necesitan de ellos para seguir adelante con este estupendo proyecto basado en los intercambios.






Como cada año, donamos un montón de kilos de comida a Videojuegos x Alimentos

Este año, además de canjear la comida por videojuegos de su stand, también facilitaban por kilo donado una papeleta para un sorteo (hasta un máximo de 15), ¡y qué sorteo amigos! El premio consistió en un precioso mando arcade para dos jugadores con un acabado en vinilo exclusivo para la ocasión que cualquier aficionado al retro lo consideraría un caramelo.

Al abandonar Videojuegos x Alimentos volvimos a nuestro stand y la organización pasó a darnos un plano de los expositores. ¡Este año ParlaBytes ha contado con 47 stands repartidos en dos edificios de dos plantas cada uno!; además, para no morir de hambre y sed, el segundo edificio disponía de un pequeño bar en el que cualquier aventurero podía cambiar sus monedas por víveres a precios populares.

Después de pasar un rato en el stand hablando con varios lectores visitamos la planta superior del segundo edificio en la que se encontraba El Rincón De Tehache, un lugar de culto repleto de consolas y material retro de todas las épocas para deleite del personal.

Algo que me llevo del evento es un momentazo en el cual un padre que llevaba a su hija a hombros le dijo <<mira, a esta videoconsola jugaba papá de joven>>; la niña se quedó pegada a la cristalera mirando el chisme en cuestión y le preguntó a su padre <<¿esto cómo funciona?, ¿va con pilas de esas antiguas?>>. El momento padre e hija charlando sobre consolas antiguas estuvo francamente bien, pero tras escuchar a la niña, uno se da cuenta de que las futuras generaciones seguramente no sean capaces de relacionar un boli BIC y una cinta de casete, un cartucho y una consola o un disquete y un ordenador; es más, ¿qué pensarán dentro de 2 ó 3 generaciones de algo tan común para nosotros hoy en día como un pendrive o un lector de tarjetas?

Mientras le dábamos vueltas a esa reflexión, fuimos a visitar a los chicos de RetroWorks. Reconozco que Los Amores De Brunilda me conquistó y desde entonces, cada año paso a comprar tantas ediciones físicas como mi bolsillo me permite. En esta ocasión me hice con Vade Retro en edición especial, con su remake del King's Valley de Konami y con Genesis -Dawn Of A New Day-, aunque por allí pudimos ver algunas copias de Teodoro No Sabe Volar, Cray 5 y Gommy -Defensor Medieval-, entre otros. A RetroWorks sólo podemos decirles que chapó, que sigan así y que todo cuanto hacen por la escena no tiene precio. ¡Gracias!

## ORDENADORES RUSOS EXPUESTOS EN NUESTRO STAND



Microsha

Composite




Master

¡Ah!, y no pienso quedarme con las ganas de comentar que de camino al stand de la revista tuve que pararme en el puesto de Goblin Hood, ¡y es que en cuanto vi aquellas chapas con personajes de Day Of The Tentacle y Bubble Bobble no pude resistir la tentación de llevármelas puestas!; además, ¡los acabados son de primera!

Cambiando de tercio, si hay algo que nos llamó la atención ese día fue ver al mismísimo creador de la reproducción del MK-14 (el primer microordenador de Sinclair) en nuestro stand entusiasmado con los ordenadores rusos, y debió de interesarle mucho el tema a Colin Phillips porque tras finalizar su ponencia acerca del nacimiento de la retrocomputación casera en Inglaterra, ¡no tardó ni 5 minutos en venir a preguntarnos por todos los modelos que teníamos expuestos! De la colección destacaría el Orel BK, un ordenador que no llevaba Basic en ROM debido al elevado precio de la memoria, pero que a cambio, adjuntaba una cinta con un intérprete de Basic, un procesador de texto y 4 juegos entre los que se encontraba la versión original del Tetris tal y como fue concebida por Alexey Pajitnov para el Elektronika 60.




Portada - Escape From The Sewers

También cabe destacar que en el stand de la AUIC se expusieron los Spectrums Vega y Elite, aunque visto el engorro de cables del Vega, preferimos centrar nuestra atención en otras opciones como el ZX-Uno basado en FPGA.

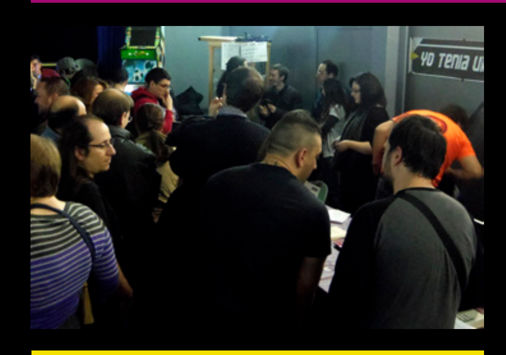
En cuanto a los stands con máquinas free-to-play pasamos por Valdemordor Gaming, Universo Arcade y Aumap, quienes estaban celebrando el 50 aniversario de Recreativos Franco: ¡allí se pudieron ver sus pinballs y arcades fabricados hasta 1985! Un año más tarde, tras la creación del pinball Super Star, abandonaron esta actividad para centrarse en la producción de tragaperras, o como muchos las seguimos llamando por más años que pasen: las máquinas de los mayores.



¡La revista ya tiene su propio juego!




Preparándolo todo para la apertura



¿De dónde ha salido tanta gente?

## ORDENADORES RUSOS EXPUESTOS EN NUESTRO STAND




Kvant BK




Orel BK




Tokk



¡Cómo mola ver a las nuevas generaciones jugando a los clásicos de siempre!

En ParlaBytes también hay lugar para las tiendas, así que tan pronto como nos fue posible, acudimos a varias de ellas para hacernos con videojuegos o con ese componente que tanto necesitábamos. Así pues, estos son algunos de los stands que visitamos: Emere, Matra, Retrocables, Valdegamers, Old Games Market, Retro Egara, etc.

Y como no sólo de videojuegos vive el retrousuario, todos aquellos que disfrutan de las manualidades relacionadas con el mundo retro, los juegos de mesa, los juguetes de cuando éramos críos y las frikadas varias, tuvieron la oportunidad de llevarse un personaje hecho de hama beads, cuadernos con forma de disquete, Transformers, muñecos amigurumi ¡y hasta un Tragabolas!

Todo esto y mucho más es lo que pudo encontrarse en puestos especializados como: Zahiralidades, Área Friki, Floppy Derno, Retropixeladores, Pixel Valley, Kawaiitten y Angelike NA, entre otros.

El retrocacharreo es ya todo un arte y en ParlaBytes hay varios stands en los que es posible aprender muchas cosas sobre las diversas máquinas que conforman la escena retro. Todos los que se entusiasman con un soldador en la mano, destripando cualquier cacharro con tintes añejos, fabricando máquinas recreativas o simplemente viendo a su ordenador y/o consola favorita de nuevo en acción tuvieron una cita en: Marcianitos80, Vaderetro, Commodore4Ever, Cheapcade, Amicon y cómo no... ¡en nuestro stand!

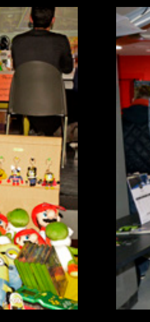


Aumap = ¡vicios a tutiplén!

Para amenizar aún más la velada, a lo largo de todo el fin de semana se organizaron multitud de torneos y campeonatos entre los asistentes. Los juegos elegidos para tal fin fueron estos: Out Run, Heavy Smash, Dark Arms, Street Fighter I y II -Champion Edition-, Sonic, Fatal Fury -First Contact- y Vortex Attack, ¡un frenético shoot 'em up de Kaleido Games que se pudo disfrutar en la bartop que presidía su stand!

No puedo concluir este reportaje sin aplaudir por año consecutivo la labor de la organización de ParlaBytes, pues han sabido seguir en su línea: ofrecer un evento sencillamente genial y gratuito en el que los más jóvenes pueden acercarse a los sistemas informáticos así como a las consolas que lo empezaron todo, y por otro lado, los adultos tienen la oportunidad de disfrutar de dos días repletos de ponencias, torneos, concursos y hasta de proyecciones relacionadas con los videojuegos. Si de algo estoy seguro es que si ParlaBytes no existiera habría que inventarlo. - S.G

Fotos cedidas por: Alejandro Valdezate, Idoia Aranda y Arcade Outlet



Area Friki



Universo Arcade



Goblin Hood

¿TODAVÍA NO NOS SINTONIZAS?




# YO TENIA UN JUEGO

*Conoce a Carlosblansa y súmate a la búsqueda del santo grial: ¡un juego que no consiga acabar!*

**Suscríbete en:**
**www.youtube.com/yoteniaunjuego**



# ACTION HOLLYWOOD




Hay ocasiones en las que un juego nace condenado al fracaso, ya sea por un sistema de control farragoso que hace que los jugadores lo rechacen de primeras o por sus gráficos, que no relucen tanto como el Street Fighter II de turno; pero hay un último caso, que es el que nos ocupa: cuando una recreativa no tiene prácticamente difusión. Que sí… que aquí somos muy quijotescos y lo de leer hecho en Murcia nos tira para atrás, ¡pero una oportunidad se merecía!

A ver, ¡que levante la mano el que haya jugado a esta recreativa en su época!… ¿nadie? Lo más seguro es que la descubrieras en el romset de MAME, y si ya te has animado a probarla, seguramente te hayan llamado la atención algunos sonidos robados de varios títulos de PC como Jazz Jackrabbit, o tal vez esa mecánica de juego, pues es calcada a la de Humphrey en MSX y C64 así como del juego Moustache Boy de arcade, ¡y pese a todo esto, apuesto a que el juego que nos ocupa tampoco te ha dejado tan mal sabor de boca! Action Hollywood es un arcade con pocas pretensiones, y aunque cuenta con unos gráficos que llegan cinco años tarde, el juego es muy adictivo. Tendrás que recorrer cuatro escenarios diferentes, cada uno inspirado en un tipo distinto de película: aventuras, ciencia ficción, terror y caballería. Tu objetivo consiste en pintar todas las baldosas pasando simplemente por encima, sortear trampas y acabar con tus enemigos… ¡así podrás seguir avanzando en tu camino hacia el Oscar! También hay infinidad de objetos ocultos que te proporcionarán ventajas y puntos, ¡pero ojo, que lo mismo te cae un yunque encima! - R.S










**HABILIDAD**

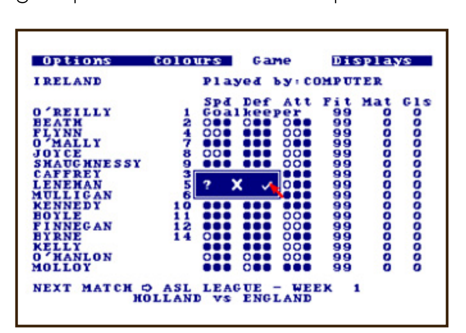
- » **DESARROLLA:** TCH
- » **DISTRIBUYE:** TCH
- » **AÑO:** 1995
- » **PLATAFORMA:** ARCADE
- » **FORMATO:** PLACA
- » **JUGADORES:** 1-2

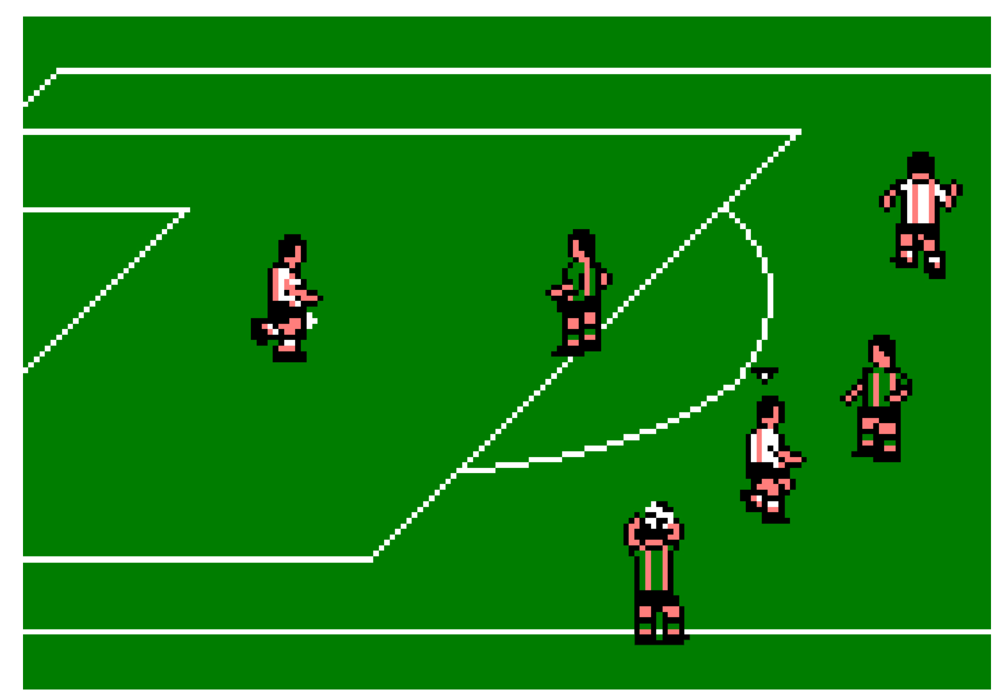
# EMLYN HUGHES - INTERNATIONAL SOCCER




Pese a que muchos podrían no estar de acuerdo, lo cierto es que casi por consenso, se puede decir que el juego de fútbol más emblemático de 8 bits fue Match Day II. Quizá aquí, en España, haya todavía quien lo discuta y siga nombrando el Emilio Butragueño, aunque sólo fuese por el enorme volumen de ventas que tuvo; en cambio, en Gran Bretaña sabían perfectamente que había otro juego de fútbol que merecía el reconocimiento que le faltó en nuestro país... se trata de Emlyn Hughes -Int. Soccer-.

Si ya conocías el juego y piensas que está basado en Match Day II ¡tienes toda la razón!... incluso podrías decir que es una evolución del mismo bajando el nivel de simulación y aumentando la velocidad de juego, pero también es cierto que incluye suficientes novedades que lo dotan de alma propia como la posibilidad de hacer entradas a lo Pepe o incluir el nombre de cada uno de los jugadores disponibles, pudiendo editarlos a tu gusto al igual que los equipos. ¡A ver quién no se ha dado el gustazo de hacer el equipo de los colegas para hacer fútbol espectáculo!

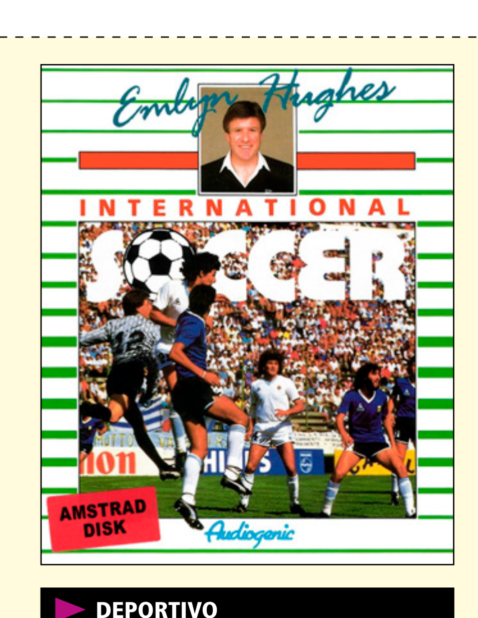


Lo primero que llama la atención de este Emlyn Hughes es la larga lista de opciones que tiene; ¡podrás configurarlo prácticamente todo!: nivel de habilidad, número de cambios, sistema de copa, liga, amistoso, etc.

Una vez saltas al césped, lo primero que llama la atención es la inercia de los jugadores: cuanto más corras en una dirección más te costará frenar y girar... ¡algo muy real y adelantado a su época a pesar de que en su día parecía que hacían patinaje artístico! Una vez vayas dominando el control ¡te quedará lo más difícil!: meter la pelotita en la portería contraria. Para eso necesitarás de mucha práctica, ¡pero no te arrepentirás! - R.S




**DEPORTIVO**

- » **DESARROLLA:** AUDIOGENIC
- » **DISTRIBUYE:** AUDIOGENIC
- » **AÑO:** 1989
- » **PLATAFORMA:** AMSTRAD CPC
- » **FORMATO:** DISCO
- » **JUGADORES:** 1-2

# RADIX - BEYOND THE VOID










Hace muchos años que empecé a coleccionar los videojuegos clásicos que Epic Megagames lanzó en formato CD, y un día que no tenía otra cosa que hacer, me dio el punto de investigar todos los discos uno tras otro, pues no era la primera vez que en alguna carpeta escondida encontraba fotos del staff, imágenes exclusivas e incluso música en formato MIDI.

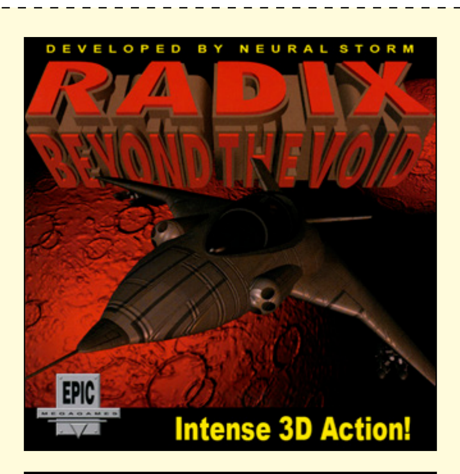
En uno de los CD's me encontré un catálogo que mencionaba todos los lanzamientos de la compañía ¡y al verlo descubrí que me faltaba uno en la colección! Conseguí hacerme con él tras dos años esperando a que apareciese uno en venta, y el caso es que después de comprobar que nada tenía que envidiar a juegazos como Descent y Terminal Velocity, ¡no me explico cómo es posible que no llegara a salir fuera de los EE.UU!

En Radix -Beyond The Void- pilotas un avión interdimensional y tu objetivo es eliminar a todas las máquinas de origen alienígena que encuentres, ya que se están organizando y pretenden atacar tu planeta; no en vano, para concluir una misión tendrás que acabar con todos los enemigos que se muestren en el radar, ¡aunque no siempre te será fácil dar con ellos porque a veces se esconden en lugares de difícil acceso!; ¡ah!, y para colmo, ¡lo más probable es que te estén esperando varias máquinas para atacarte en grupo! Para hacer frente a este ejército de latas alienígenas podrás usar hasta 7 armas diferentes, si es que eres capaz de encontrarlas todas: bolas de energía, ametralladoras, torpedos, bombas, misiles teledirigidos ¡y hasta nubes explosivas! Pilotar y destruir, ¿qué más se puede pedir? - S.G



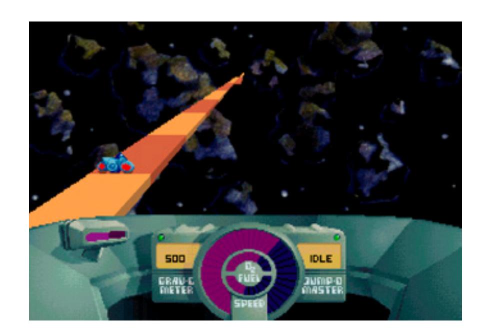


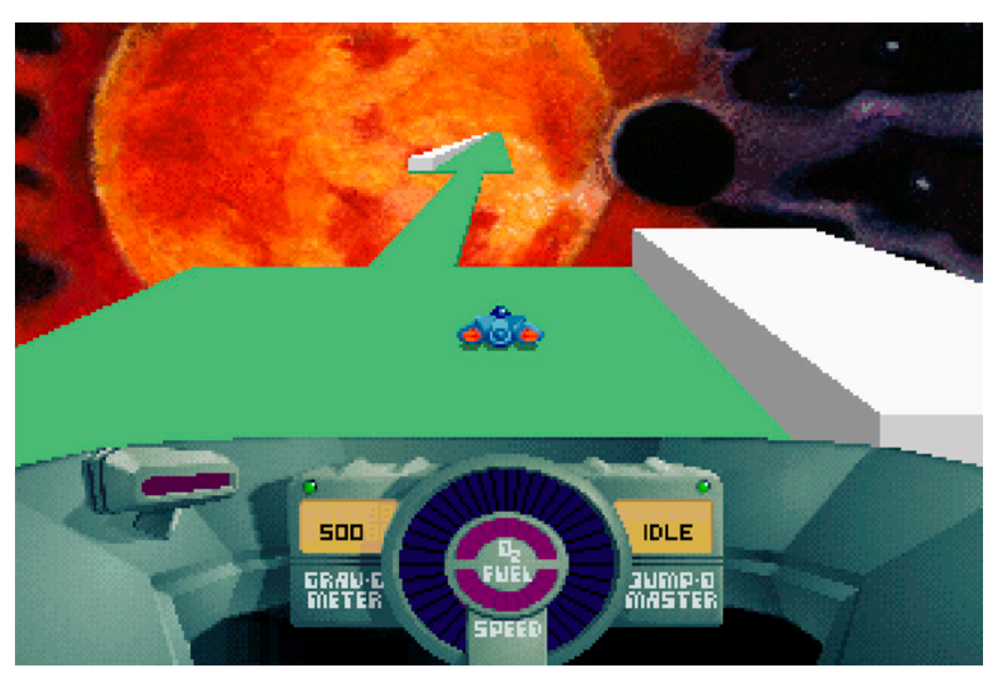





**ACCIÓN**

- » **DESARROLLA:** NEURAL STORM
- » **DISTRIBUYE:** EPIC MEGAGAMES
- » **AÑO:** 1995
- » **PLATAFORMA:** PC (DOS)
- » **FORMATO:** CD
- » **JUGADORES:** 1



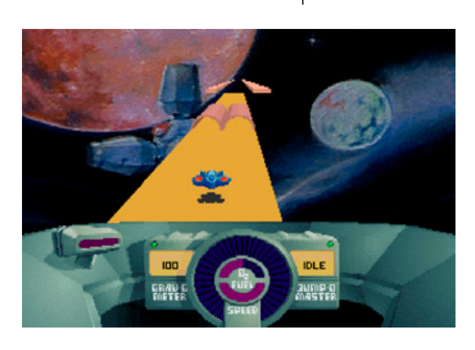



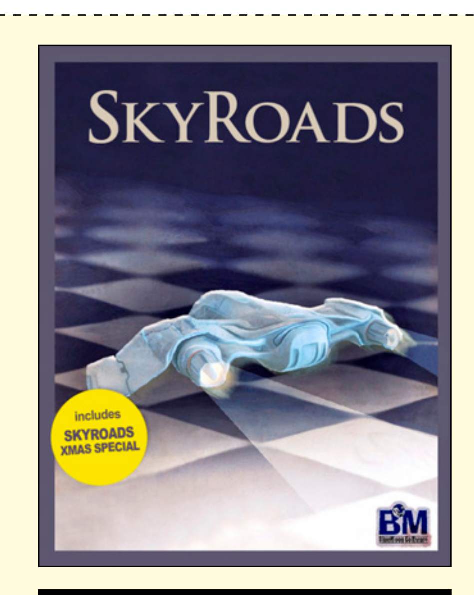

Un fin de semana mi abuela me pidió que la acompañase al centro de la ciudad porque quería ir a una tienda de esas de todo a 100 para comprar varias cosas que le hacían falta. Lo cierto es que la idea no me llamó mucho, pero puedo asegurar que visitar aquel antrazo mereció la pena sólo por las dos cajoneras repletas de disquetes con videojuegos para MS-Dos que allí encontré. ¡Qué guay!

Tras ayudar a mi queridísima abuela Encarna a buscar todos los productos de la lista de la compra llegó la pregunta del millón: <<¿quieres que te compre algo?>>; en ese momento me acerqué a las cajoneras donde estaban los juegos, cogí el SkyRoads (sólo porque me gustaba el nombre) y dije <<¡quiero esto!>>. Las 100 pesetas que costó aquel disquete estuvieron bien invertidas, pues a pesar de llevarme un chasco al comprobar que el juego era una versión shareware, unos años después descubrí que éste había sido liberado por sus propios autores; así pues, me lo descargué, lo copié en el disquete que contenía la versión shareware y ¡tarán!, ¡ahora mi juego sí que estaba 100% completo!

SkyRoads se compone de 30 fases en las que manejando una nave tendrás que ir saltando de una plataforma a otra hasta llegar al final de un recorrido. Para lograrlo, es fundamental que estés muy atento de todos estos factores: un salto mal calculado terminará con tu nave precipitándose al vacío, las plataformas tienen ciertas propiedades que varían según su color, ir muy lento agota tu combustible, pero en cambio, una velocidad elevada puede acabar en un choque inesperado. SkyRoads y Kosmonaut, su versión primigenia, ¡están basados en el videojuego TrailBlazer de 1986 en el que manejas un balón de fútbol en vez de una nave! Si te gusta SkyRoads, ¡prueba también su versión navideña X-Mas Special! - S.G



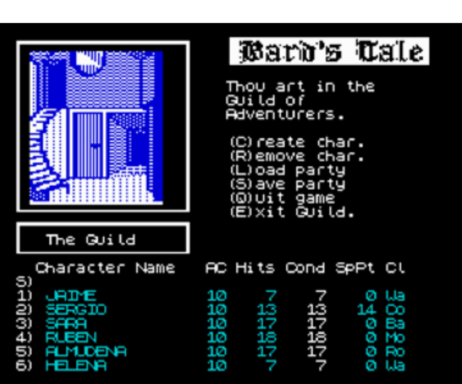



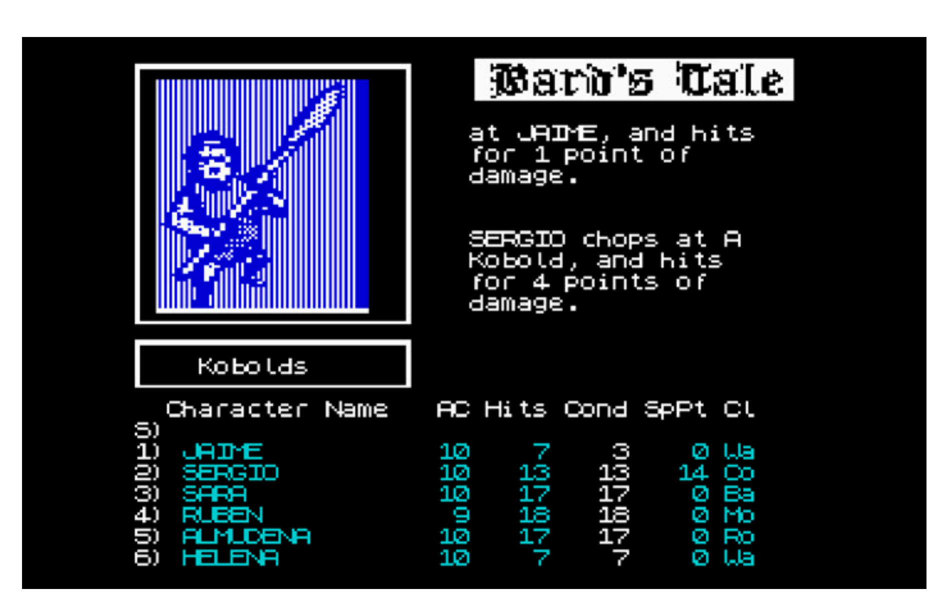

**HABILIDAD**

- » **DESARROLLA:** BLUEMOON
- » **DISTRIBUYE:** BLUEMOON
- » **AÑO:** 1993
- » **PLATAFORMA:** PC (DOS)
- » **FORMATO:** 3 ½
- » **JUGADORES:** 1

# THE BARD'S TALE - TALES OF THE UNKNOWN



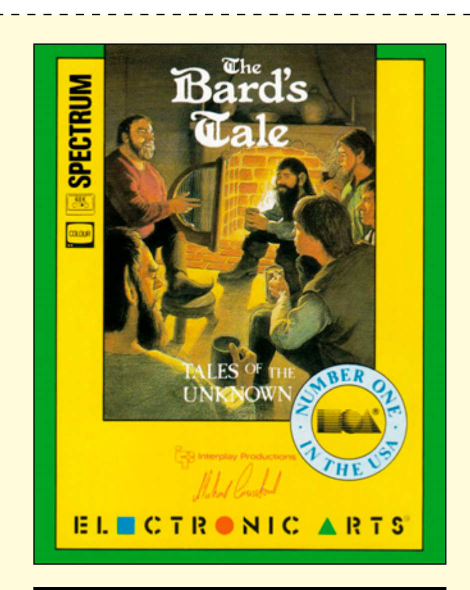




Este juego pasó totalmente desapercibido en nuestro país: no hay una sola referencia ni análisis en ninguna revista patria y jamás lo vi en los estantes de las grandes superficies en las que solía adquirir las últimas novedades.

Progresar en la primera entrega de The Bard's Tale exige dedicación… me explico: yo estuve muchísimas horas jugando a La Tumba De Ellak, lo más parecido a un dungeon crawler que llegó a mis manos en Spectrum, ¡pero creo que pasé más horas dibujando su mapa que jugándolo!; el caso es que no dejaba de ser un modesto programa en Basic sin apenas gráficos, pero si me divertí tanto con él, ¡no quiero ni pensar lo que hubiese disfrutado de haber tenido The Bard's Tale! Aunque la versión Spectrum del juego de Interplay carece del colorido de la original de Apple II, ofrece incontables mazmorras que mapear (¡cómo odio esos teleportadores que te sacan del sitio en el que estás y te dejan vete a saber dónde!), unas ilustraciones muy chulas en cada localidad y muchas cosas que hacer: resucitar a un compañero caído, utilizar tu bardo para enaltecer los ánimos de los aliados con sus tonadas, machacar Kobolds ¡e incluso trae un editor para mezclar personajes de distintas partidas y crear una nueva supercuadrilla!

A falta de un Wizardry en Spectrum, estoy convencido de que si The Bard's Tale hubiera salido en castellano ¡lo habríamos exprimido a tope! Hoy en día, si bien es un buen exponente del género en el ordenador de Sinclair, existen otras opciones más dinámicas en los 16 bits como Eye Of The Beholder, aunque eso sí, ¡únicamente para cartógrafos de vocación! - J.P





**ROL**

- » **DESARROLLA:** INTERPLAY
- » **DISTRIBUYE:** ELECTRONIC ARTS
- » **AÑO:** 1985
- » **PLATAFORMA:** SPECTRUM (48K)
- » **FORMATO:** CINTA
- » **JUGADORES:** 1



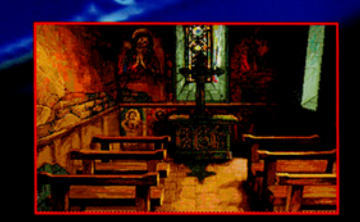



TIME GATE

VERSION EN CASTELLANO

# EL SECRETO DEL TEMPLARIO









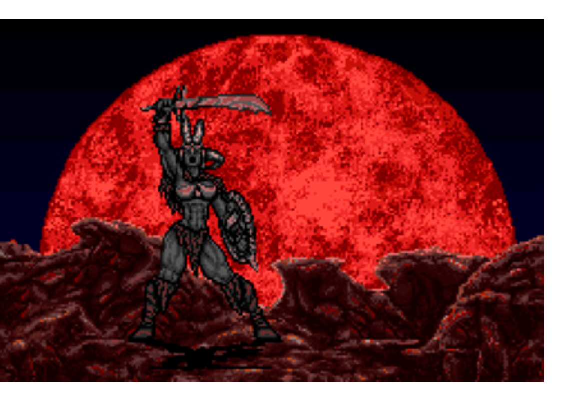



Méndez Alvaro, 57
28045 Madrid
Tel.: (91) 539 98 72
Fax: (91) 528 83 63



# WEAPONLORD



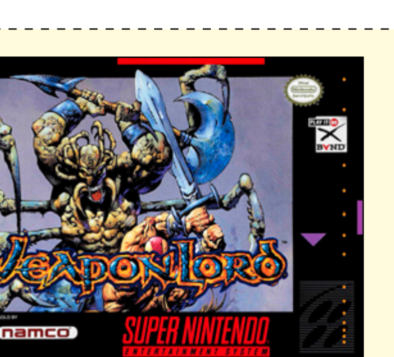





Visual Concepts, responsable de toda la serie 2K para Sega, tiene un juego escondido en su fondo de catálogo... me refiero a un programa de lucha que no tuvo demasiada repercusión debido a que fue lanzado al final de la vida comercial de Super Nintendo, concretamente en octubre de 1995.

Para esas fechas, ya teníamos en el mercado europeo tanto la PlayStation como la Sega Saturn, y los chavales estábamos mucho más interesados en las nuevas capacidades poligonales de estas consolas que en más juegos 2D. Sin embargo, la experiencia nos ha demostrado que al final del ciclo de una consola suelen salir algunos de sus mejores juegos, ya que para entonces, todas las desarrolladoras de software dominan a la perfección la arquitectura de las máquinas y han pulido sus motores para sacarles todo el jugo. WeaponLord es un juego de lucha ambientado en un mundo de fantasía en el que las hachas y las mazas están a la orden del día. Es complejo de dominar (olvídate de aporrear los botones al tuntún porque durarás menos que Johny Jones bajo una gota de ácido verde), y aunque solamente 7 luchadores conforman el plantel, ¡el abanico de movimientos que pueden ejecutar es amplísimo! (ojo, aquí se realizan manteniendo el botón de acción apretado), los gráficos resultan inmejorables y las melodías, con predominio de percusiones, animan a descoyuntar a los contrarios.

Hay sangre, mucha sangre, y diversas formas de aniquilar al oponente con movimientos que salpicarán tu arma de vísceras. Sí, ya lo vimos en los fatalities de Mortal Kombat, ¿pero qué importa eso estando tan bien hechos? - J.P




**LUCHA**

- » **DESARROLLA:** VISUAL CONCEPTS
- » **DISTRIBUYE:** OCEAN
- » **AÑO:** 1995
- » **PLATAFORMA:** SUPER NINTENDO
- » **FORMATO:** CARTUCHO
- » **JUGADORES:** 1-2









# DEVS EX MACHINA

WRITTEN AND DIRECTED BY MEL CROUCHER




**Quedar con amigos para charlar sobre videojuegos puede terminar derivando en algo más grande, aunque en ocasiones, una piedra en el camino es capaz de dinamitar un sueño. Eso es lo que le ocurrió al equipo de Narcogames tras crear el juego Fray Luis, título en el cual participó nuestro entrevistado: Enrique García.**

¿Cómo surgió Narcogames?, ¿cuántas personas formaban el equipo y qué función tenía cada uno?

Como otros muchos equipos de programación, Narcogames nació a partir de un grupo de amigos que compartían una pasión: los videojuegos. El grueso del equipo estuvo formado por Pedro Mesas (programador), Miguel Mesas (grafista), Javier Tienda (músico), y yo mismo, Enrique García (programador)

Lo curioso es que si te das cuenta, la afición o hobby personal de cada uno encajaba perfectamente con las necesidades que un grupo de programación de videojuegos exigía: Miguel es un artista con el lápiz, y al poco de tener su primer PC, se hizo un experto en programas como Deluxe Paint o Autodesk Animator; Pedro y yo compartíamos la afición por la programación autodidácta y Javier Tienda era un inquieto compositor que antes de usar un ordenador para componer ¡ya hacía verdaderas maravillas con su pequeño teclado Yamaha! Así pues, teníamos un músico, un grafista y dos programadores... todos aficionados a los videojuegos. Crear un videojuego fue inevitable.

Eso sí, entre flirteo y flirteo con la programación de juegos perdimos media vida jugando al Sensible Soccer. Como ya he dicho, Javi se encargó de la música y Miguel de todo el aspecto visual del juego. A nivel de programación, Pedro se encargó de toda la parte lógica (movimientos de enemigos, mapeado, colisiones de sprites...), y yo me encargué de toda la parte técnica (reproducción de sonido, control de animaciones, sistema de textos...). Afortunadamente, la codificación del juego quedó bastante separada en estos dos aspectos, lo que nos permitió a Pedro y a mí trabajar sin tener que esperar los avances del otro. Cuando nos veíamos juntábamos nuestras partes de código y poco más; esto simplificó mucho las cosas, ya que no teníamos internet y las nuevas modificaciones se traían en disquetes. A parte de los ya citados, las colaboraciones de Rubén Tienda (hermano de Javi) y Adrián Miranda eran frecuentes, sobre todo aportando voces y sonidos.

¿Cómo se os ocurrió la idea de crear un videojuego sobre Fray Luis?

Todo comenzó con un trabajo de literatura que me encargaron en 1º de bachiller: a cada persona se le asignó un autor clásico y teníamos que hacer un trabajo monográfico sobre el mismo. El caso es que a uno de mis compañeros (aprovecho para saludar a Jose Luis Azpitarte, padre de la criatura) se le asignó Fray Luis de León, y no me preguntes por qué, Jose Luis acompañó su trabajo con una ilustración de Fray Luis realizada a lápiz de su propia mano. En seguida quedó de manifiesto que el dibujo no era su mejor aptitud. Aquella ilustración era realmente grotesca a la vez que simpática; a decir verdad, la restauración del Ecce Homo de Borja fue una obra de arte a su lado. Imagínate la sorna y el escarnio público por parte de sus compañeros de clase tras ver el dichoso retrato. Y bueno, no tengo ni idea de cómo ocurrió, pero el caso es que ese retrato terminó en mi casa, y claro, mis amigos no fueron menos a la hora de descojonarse cada vez que veían aquel dibujo.

Por esa época, Pedro Mesas y yo ya habíamos empezado a tontear con los lenguajes de programación disponibles para PC, intentado obtener de estas potentes máquinas gráficos, sonido y música. La primera prueba que hicimos para un posible juego (un matamarcianos en Q-Basic) tuvo como protagonista a un Fray Luis volador, y eso se convirtió en tradición: todos y cada uno de los experimentos posteriores a la hora de realizar un videojuego tenían a Fray Luis como protagonista. Cuando quisimos darnos cuenta, el Fray Luis definitivo estaba tomando forma como un juego de plataformas con scroll.

Como ya he dicho, primero fue un matamarcianos en Q-Basic, luego una prueba de plataformas en Borland C++, luego un scroll experimental y así hasta que llegamos al juego que hoy conocemos programado bajo Watcom C++.



Aunque no llegasen a salir a la venta, ¿en qué otros proyectos empezásteis a trabajar?

Tuvimos varios proyectos posteriores a Fray Luis: uno de ellos se llamaba Thimhallan y estaba basado en una trilogía de libros de fantasía llamada La Espada De Joram creada por Tracy Hickman y Margaret Weis; pretendíamos que fuese un RPG al estilo japonés (muy del corte de The Legend Of Zelda -A Link To The Past-). Para entonces ya habíamos empezado a usar gráficos de alta resolución: ¡800x600 de la época! También empezamos a programar un remake del juego Butamaru de MSX e incluso iniciamos un proyecto mucho más ambicioso denominado Vamphire, en el cual una raza de vampiros mutantes inmunes al fuego pretendían imponerse sobre el resto de sus congéneres y por supuesto, de la humanidad. Tan ambicioso era aquel juego que incluso comencé a escribir una novela para argumentarlo y a captar colaboradores a través de la más que novedosa "internet". Sin embargo, las prioridades de los estudios de cada uno comenzó a separarnos y el proyecto se perdió en el limbo.

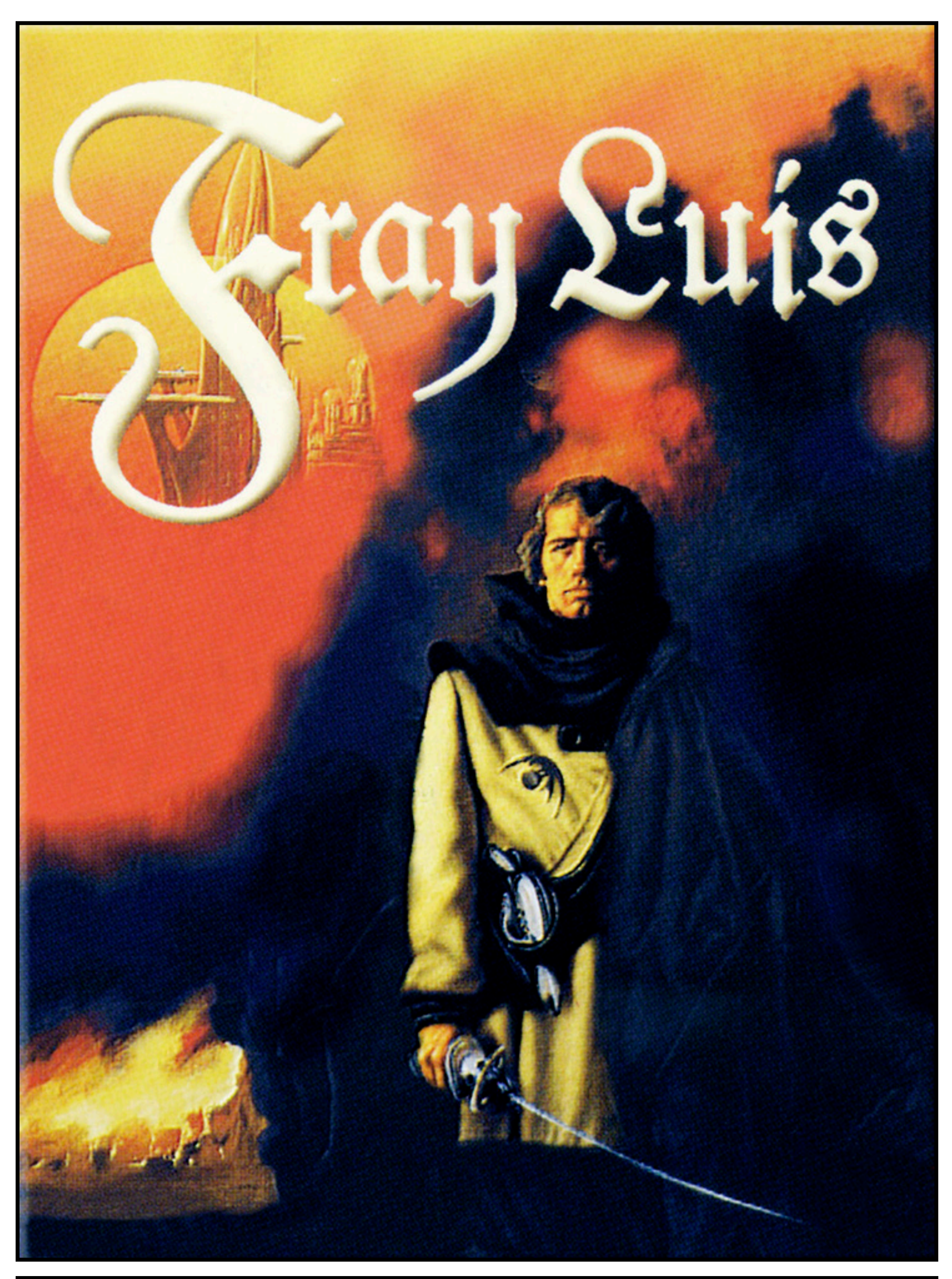
Tuvísteis ciertas complicaciones que os impidieron lanzar Fray Luis a tiempo. ¿Puedes contarnos qué ocurrió exactamente para que saliera a la venta dos años más tarde de lo planeado?

Aunque comenzamos a programar el juego Fray Luis como afición, el impulso definitivo nos lo dio Antonio Arteaga a través de su asociación para desarrolladores conocida como Stratos. Él nos hizo ver que si finalizábamos el juego, éste podría tener una salida comercial real, y aunque nos pusimos las pilas y Fray Luis fue avanzando, a mitad del desarrollo la revista PC-Manía (¿o fue Micromanía?) planteó un gran concurso de programación de videojuegos que ofrecía como primer premio, entre otras cosas, la publicación comercial del mismo. Desde ese momento las opiniones en Narcogames se dividieron en dos: la mitad quería seguir apostando por Stratos y los demás preferían participar en el concurso. Al final, tras varias tardes de debate, decidimos participar en el concurso (siempre nos quedaba la alternativa de Stratos en caso de no conseguir el primer puesto)

El problema fue que el concurso fue un completo fiasco: se retrasó, se canceló y se volvió a organizar, hubo protestas, etc. El caso es que tampoco ganamos y eso nos hizo perder casi dos años de cara a su publicación mediante Stratos. Tanto tiempo de retraso terminó perjudicando mucho al juego.

Hollywood Publishing (también conocidos como Hollywood Multimedia) fue la editora responsable del lanzamiento de Visualgen -La Fábrica De Juegos- así como de la edición de otros títulos como Bud Tucker In Double Trouble, La Fuga, Isometric Bomber y Eat This! ¿Cómo llegásteis a editar vuestro juego con ellos?

Antonio Arteaga hizo de mediador a través de Stratos, tramitó el papeleo e incluso y nos dio herramientas de programación más profesionales con las que pudimos terminar el videojuego




ARTWORK ORIGINAL - PORTADA DEL JUEGO



*Aporreando Monjes - Fray Luis*

con éxito; realmente todo fue bastante sencillo: Antonio me remitió el contrato, lo firmé, y listo. Al cabo de un tiempo nos llegó nuestra gratificación económica en forma de cheque bancario por valor de 25.000 pesetas y 10 copias originales del juego.

Tengo que recalcar que sin la ayuda de Antonio Arteaga, Fray Luis no hubiera visto la luz ni hubiera sido lo que fue: cuando Pedro y yo estábamos dándonos cabezazos contra las paredes por culpa de la falta de memoria, Antonio apareció con una licencia de Watcom C++ bajo el brazo que permitía, para asombro de nuestros atónitos ojos, acceder a toda la memoria del sistema de forma lineal. A pesar de que tuvimos que reprogramar todo el esqueleto técnico del juego, aquello mereció la pena porque los límites de memoria habían casi desaparecido ¡y nuestras posibilidades creativas se multiplicaron!

**Hollywood Publishing tuvo que competir a finales de los años 90 con dos empresas que contaban con numerosos lanzamientos a sus espaldas: Dinamic Multimedia y Digital Dreams Multimedia, que más tarde pasó a ser Hammer Technologies. ¿Intentásteis fichar por alguna de ellas?, ¿crees que la salida incensante de títulos de estas dos compañías frenó las ventas de Fray Luis?**

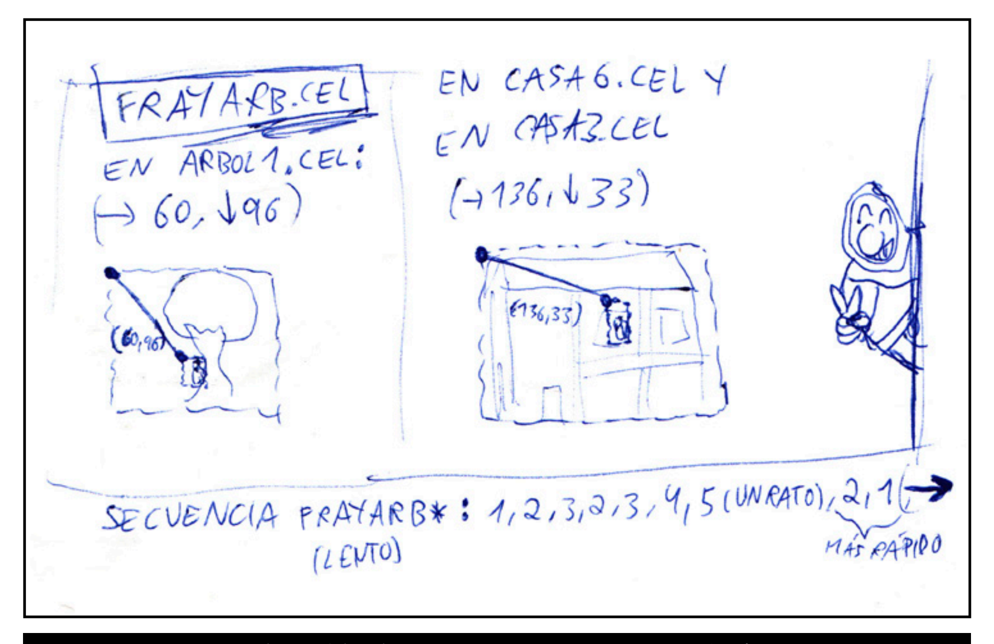
Dicho así, ¡me habría encantado que PC Fútbol nos hubiese quitado ventas! (risas), pero creo que no. Lo cierto es que Fray Luis jugaba en una división diferente: en la de software para PC más barato y asequible, lejos de grandes producciones (las cuales no eran muy prolíficas en PC a nivel nacional por aquel momento); y bueno... tampoco intentamos fichar por ninguna de esas compañías porque a pesar de nuestras inquietudes, todos teníamos bastante claro que debíamos terminar los estudios; aunque a decir verdad, ¡yo si que intenté entrar en Pyro Studios para trabajar como Game Designer en un proyecto que nunca llegó a ver la luz llamado Heart Stone! Lamentablemente fuí descartado en la fase final de selección (quedábamos tres candidatos), y aunque a posteriori Pyro volvió a contactar conmigo para optar de nuevo al puesto (parece ser que la primera elección no fue muy acertada), yo ya estaba sumergido en el mundo laboral y me era totalmente incompatible, así que tuve que renunciar a su propuesta.

**La música de Fray Luis es estupenda y hace que el juego luzca mucho mejor. ¿Qué puedes contarnos acerca de la grabación de los temas?**

Toda la música está compuesta por Javier Tienda, ¿y qué puedo decir?... ¡que es impresionante! Dado que por aquel entonces la música totalmente digitalizada era una utopía por temas de proceso y memoria (el MP3 no era popular ni un estándar todavía), Javi tuvo que aprender a utilizar los trackers de música que el PC heredó del Amiga como el Scream Tracker y el FastTracker, que obtenían unos resultados geniales con un bajo consumo de memoria. Toda la BSO de Fray Luis está compuesta con FastTracker 2, usando archivos en formato .XM de hasta 16 canales simultáneos de sonido digital, aunque por supuesto, Javier siempre se ayudaba de su teclado Yamaha para inspirarse; de hecho, la música del menú estuvo completamente compuesta en el teclado antes ser transcrita al tracker.

Respecto a Javier, creo que es evidente que es un compositor muy versátil, capaz de adaptarse a cualquier estilo musical que se necesite: ¡lo mismo compone un tema techno que un réquiem clásico! Ha realizado música para anuncios de televisión, para cortos de cine, etc; ¡es un todoterreno musical!

Respecto a la implementación en el juego, recurrí a una librería de sonido para C llamada MikMod (solicitando permiso a su autor). Sorprendentemente, a día de hoy la librería sigue muy viva y es multiplataforma. MikMod posee un formato propio denominado .UNI, al cual convertí los temas de Javier, que estaban en formato .XM. Si alguno está interesado en escuchar e incluso editar los temas originales, ¡pueden hacerlo usando MilkyTracker!, un fantástico clon de FastTracker 2 para Windows.




BOCETO ORIGINAL - FRAY LUIS

Fray Luis es una mezcla de juego de plataformas, aventuras y rol. Al principio sólo puedes usar tus puños y lanzar a los enemigos abatidos contra otros, pero a medida que avanzas, es posible realizar hechizos, comprar armas e incluso es necesario lograr ciertos objetivos para avanzar en el juego. ¡Ah!, ¡y también hay jefes al final de cada fase! ¿Puedes contarnos algo acerca de esta curiosa mezcla de géneros?

Íbamos añadiéndo cosas según se nos ocurrían. Lo cierto es que no hubo un trabajo previo de diseño dónde dijéramos qué se iba a poder hacer o qué mecánicas tendría el juego en cada uno de sus capítulos. Esto lo hacíamos por pura diversión, y como tal, se trabajó con toda la libertad del mundo. Conforme se nos venía a la mente alguna locura, la proponíamos, la aprobábamos o rechazábamos entre risas, y luego Pedro venía con ella implementada a la semana siguiente.

Lo que en un principio era un juego de plataformas de saltar y pegar, se acabó convirtiéndo, como bien dices, en una extraña mezcla de aventura, RPG, arcade y tantas otras cosas más. Ten en cuenta que conforme planteábamos desafíos durante el desarrollo del juego, íbamos aprendiendo sobre la marcha. Lo que está claro es que consciente o inconscientemente, cada uno aportaba aquello que le gustaba de tantos y tantos títulos que habíamos jugado. Es posible que nos faltara una mayor planificación previa, pero puede que entonces no hubiera sido tan divertido crear Fray Luis.




*De izquierda a derecha: Pedro Mesas, Enrique García, Javier Tienda y Miguel Mesas*

Cuéntanos alguna anécdota divertida que te ocurriese a lo largo del desarrollo del juego.

Hay muchas reflejadas en las citas del juego, pero recuerdo cuando me puse a implementar el sonido estéreo en el juego: mi intención era que se escucharan más a la derecha o a la izquierda según estuviera colocado el personaje en la pantalla.

Me tiré toda una tarde programando, y cuando por fin lo conseguí, se lo mostré a Pedro muy orgulloso de mi trabajo: <<mira, he implementado el sonido estéreo usando una interpolación polinomial de segundo grado>>. Pedro me miró con media sonrisa y como el que no quiere la cosa soltó: <<es una simple regla de tres>>; todavía le guardo rencor por aquella humillación matemática... (risas)

Recuerdo también que en medio del desarrollo de Fray Luis, apareció en mi casa un muchacho que se autodenominó "promotor de ideas" (?) y me dijo quería conocer el juego. ¡A día de hoy todavía no sé qué vino a ofrecerme o qué quería realmente de nosotros porque no volví a verlo nunca más! (risas)

¡Y luego está el tema de las traducciones del juego!, que también tuvo su lado simpático: la traducción al inglés fue realizada por una profesora de bachiller de Miguel que tradujo todos los textos sin llegar a ver nunca el juego, y es que tradujo todo a partir de transcripciones en papel. Para traducirlo al latín yo se lo comenté a uno de mis profesores, pero con sólo ver la cara que puso al leer "juego de ordenador" renuncié y tuvimos que inventarnos un "latin perrerus".

## LOS OTROS LOGOTIPOS DE NARCOGAMES









Y cómo olvidar la famosa fotografía de todo el equipo que usamos en los créditos finales: no teníamos ninguna foto a mano de los cuatro componentes de Narcogames juntos, así que usamos la de una boda en la que no aparecía Javier Tienda, pero sí que salía su hermano Rubén. ¿Qué hizo Miguel para solucionar el problema?, ¡pues recortar la cabeza de Javier de otra foto y superponerla encima del cuerpo de su hermano! (risas)

Fray Luis, además de contener diálogos tronchantes, cuenta con bastantes guiños a otros videojuegos, películas y grupos musicales: hay una escena que recuerda claramente a la película El Exorcista, también se puede ver una bola de metal gigantesca del grupo AC/DC que cuelga del techo de la armería y personalmente me reí muchísimo cuando pude comprar, entre otras armas, ¡un látigo que convertía al juego en una especie de Castlevania a la española! ¿Cómo es que os dio por añadir estas "licencias" a vuestro juego? Supongo que William Friedkin, Konami y AC/DC no se han pronunciado aún al respecto, ¿verdad?




Bolas de AC/DC en la armería - Fray Luis







LOGOS DE PRUEBA - VAMPHIRE



BOCETOS ORIGINALES - VAMPHIRE

## LOS OTROS LOGOTIPOS DE NARCOGAMES







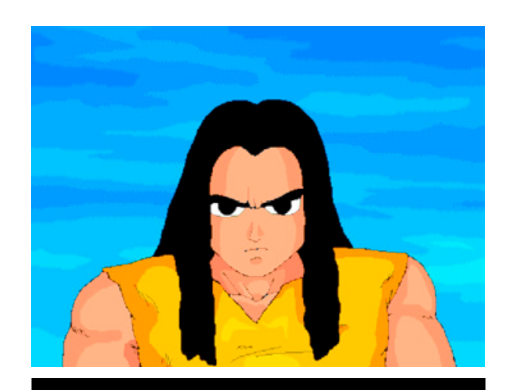


Pues no, ni Konami ni nadie protestó, lo cual es una lástima, ¡ya que eso hubiera dado más propaganda al juego! (risas) Ahora en serio... la mezcla de hobby y libertad que teníamos nos daba para añadir todo aquello que se nos ocurría o que simplemente nos parecían buenas ideas de otros juegos; así pues, los guiños a AC/DC son de Miguel, que es muy aficionado a ese estilo musical. Las referencias a Castlevania son evidentes en el látigo, pero también en un muro del primer capítulo: ¡si lo rompes aparecerá un muslo de pollo que te devolverá parte de tu energía! Las monedas, ¡pues sí!... son las del Risky Woods. También hay guiños a Chiquito de la Calzada (muy de moda en esa época) así como a diversos eslóganes publicitarios como los de la colonia Hugo Boss o el anuncio televisivo de los Ferrero Rocher.

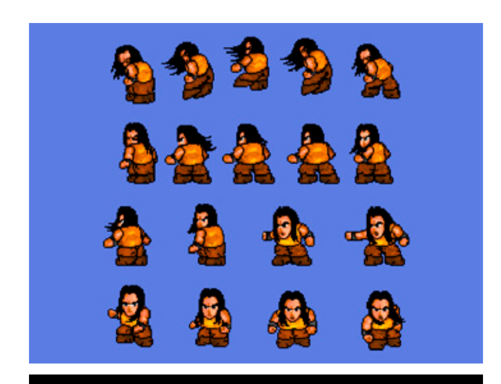
Cuando aparecen los créditos del juego se pueden leer un montón de frases divertidas que dijísteis durante su desarrollo. Hemos podido recopilarlas todas, y gracias a ti, ahora podemos entenderlas mejor porque nos has facilitado una explicación de cada una de ellas. ¿Quién fue el responsable de ir apuntándolas y por qué decidísteis ir tomando nota de ellas?, ¿teníais en mente añadirlas en los créditos o fue una decisión espontánea?

La idea me surgió... no... mejor dicho, me copié literal y totalmente de Ultima VII de Origin, el cual también tiene una larga lista de citas de sus programadores y que me pareció un bonito detalle

## MATERIAL EXCLUSIVO NUNCA ANTES VISTO - THIMHALLAN


Dibujo para video de introducción

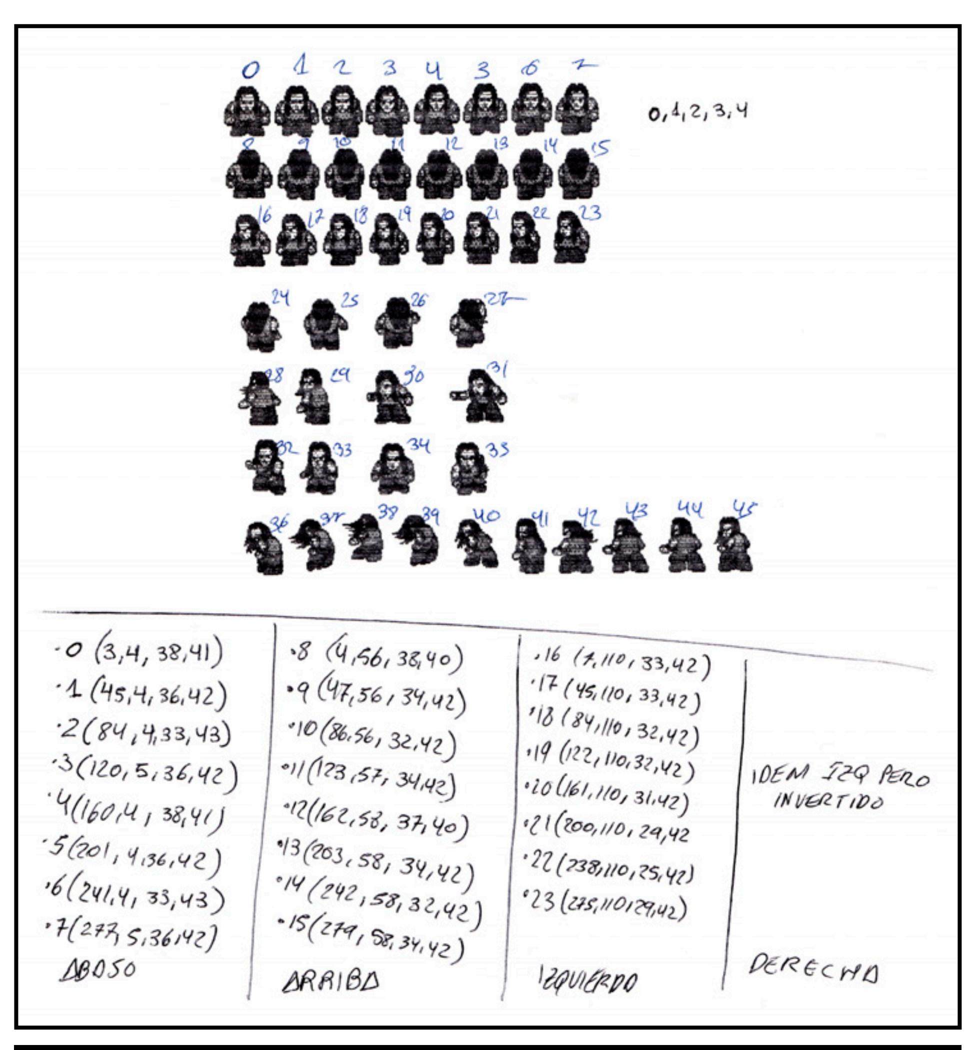

Sprites del protagonista (I)


Sprites del protagonista (II)

en el que se percibía el buen rollo y la diversión que habían tenido sus programadores a la hora de realizar el juego. No recuerdo en qué punto del desarrollo del juego comencé a tomar nota, pero si es cierto que ibamos recordando todos y cada uno de los comentarios o frases que nos iban haciendo gracia. De hecho, hay muchas citas en los créditos que no tienen que ver para nada con el juego, pero las incluimos también porque nos divertía mucho el recordarlas.

Stratos AD (www.stratos-ad.com) es una web con muchos años a sus espaldas que funciona como punto de encuentro entre empresas y grupos de desarrollo. Creo que es un buen momento para contar aquella anécdota de cuando Hollywood Publishing os pidió que vuestro juego ocupase más para aprovechar las características del CD-Rom y curiosamente, de un día para otro pasó a ocupar casi 300 MB gracias a Antonio Arteaga, director de Stratos. ¿Qué fue lo que hizo exactamente?

La era del CD-Rom ya era una realidad y no había revista que no regalara un disco en cada número lleno de programas, demos o juegos completos. ¡Fray Luis no iba a ser menos y debía ser publicado en este formato!; sin embargo, Antonio me avisó que era requisito indispensable que el juego ocupara al menos 200 megabytes de memoria... es decir, ¡todo lo contrario de lo que habíamos estado haciendo durante el desarrollo del juego! Uno de nuestros objetivos siempre fue minimizar el uso de memoria y el espacio que ocupaba el programa. Por eso, se compuso toda la música en un tracker, e incluso los sprites se almacenaban con un sistema de compresión propio. No sé si este requisito tenía que ver con el proceso de creación de los CD's o simplemente era una forma de justificar el uso de un soporte de gran capacidad, pero lo cierto es que al final fue Antonio Arteaga el que hizo que Fray Luis ocupara en el disco casi cinco veces más.



SPRITES - THIMHALLAN

## Material exclusivo nunca antes visto - Remake Butamaru



Estructura del juego



Diseño de sprites (I)



Diseño de sprites (II)

Para inflar el CD incluyó dentro de una carpeta oculta del juego llamada DATA4 un par de ficheros: logo.psd y logo2.psd, ¡que en realidad son archivos nativos de Photoshop en los que se pueden ver los logotipos de Stratos y Hollywood Multimedia! En total, estos dos archivos ocupan casi 200 megas, haciendo que el requisito del tamaño del CD quedara satisfecho, aunque en realidad, no es necesario ninguno de estos archivos para que el juego funcione correctamente.

¿Qué opinas de los videojuegos independientes de corte retro?, ¿disfrutas con ellos tanto como lo hacías con los de tu infancia?, ¿crees que la esencia retro se ha perdido aunque los píxeles sigan siendo gordos como puños o piensas que los desarrolladores han sabido mantener esa magia que tenían los grandes clásicos?

Me encantan los juegos de corte retro actuales, aunque por desgracia, algunos no justifican ese look antiguo.




*Imagen usada para inflar el CD - Fray Luis*

Por citar alguno, nombraré el Knights Of Pen & Paper para dispositivos Android porque últimamente me tiene enganchado. Por mi parte, me parece bien que se superase el "avance todo hacia adelante" que el mundo del videojuego estaba sufriendo; seguro que recordáis aquellos momentos en los que todo cuanto se hiciera tenía que ser en 3D, tuviera sentido o no. Ahora por fin se vuelve a valorar el estilo artístico, ya sea visualmente diferente a lo que nos tienen acostumbrados o ya sea de un corte más antiguo.

Tal como ha ocurrido con la industria del cine, ahora tiene mucho más peso el plano artístico que el técnico, pues ya es difícil "revolucionar" en ese sentido. El look retro ya es un recurso artístico como otros tantos y no una limitación técnica como lo fue hace años... ¡otra cosa es que se emplee con acierto!

Para concluir la entrevista, ¿cuáles son tus 10 juegos favoritos?

¿Sólo diez? Bueno vale, ¡pero van sin orden de preferencia!:

- La Abadía Del Crimen (Amstrad CPC)
- Head Over Heels (Amstrad PCW)
- Robocop (ZX Spectrum)
- Sensible World Of Soccer (MS-Dos)
- Monkey Island 2 (MS-Dos)
- Ultima VII (MS-Dos)
- Dragon Ball Z II (NES)
- Civilization II (Windows)
- Dark Souls (Xbox 360)
- Castlevania -S.O.T.N- (PSX)

SPRITES - VAMPHIRE

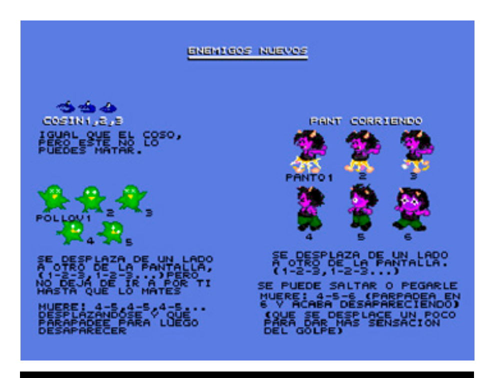
¿Quieres dedicar algunas palabras a los lectores de Yo Tenía Un Juego?

Para mí es un honor que alguien me esté leyendo y que se lo haya pasado la mitad de bien con la entrevista que yo respondiendo a tus preguntas, ¡y si encima disfrutan jugando a Fray Luis pues ya sería la felicidad absoluta! Respecto a vuestra publicación, no me queda otra que quitarme el sombrero porque es más que meritorio que un trabajo de esta índole se haga a día de hoy por el simple hecho de amar el mundillo. Me siento muy honrado (y hablo en nombre de todos los demás componentes de Narcogames) de formar parte de vuestro contenido.

## MATERIAL EXCLUSIVO NUNCA ANTES VISTO - REMAKE BUTAMARU




Diseño de sprites (III)




Diseño de sprites (IV)



Vista del juego ingame




## LAS 75 FRASES DEL DESARROLLO COMENTADAS POR ENRIQUE GARCÍA

**1-. Javier, acuéstate (Enrique García):** Normalmente mi impaciencia de cara a Javier Tienda se traducía en esta frase, que venía a significar <<¡vete al carajo!>>.

**2-. Aquí falla algo... ¡ah!, ¡es una semifusa! (Javier Tienda):** Javier era ante todo muy metódico; nos desesperaba en los juegos deportivos cuando se ponía a analizar todas y cada una de las opciones estratégicas que había disponibles. Con la música era igual... medio tono mal puesto le sacaba de quicio, ¡y él a nosotros también!

**3-. Cuando las cosas salen mal, salen fatal (Javier Tienda):** Coloquial expresión de Javier Tienda que equivale a la Ley de Murphy que dice <<si algo puede empeorar, empeorará>>.

**4-. Como ha tenido gracia, encima citas (Miguel Mesas):** Miguel Mesas era el más reticente a la hora de implementar los toques de humor que se nos ocurrían, y el tema de las citas le hacía la misma gracia.

**5-. Dile a Miguel que haga Fray Luis (Javier Tienda):** <<Haz Fray Luis>> se convirtió en la frase comodín que resumía el <<deja de jugar con el Animator Studio y ponte a trabajar de una vez>>.

**6-. ¡La vin... se quean pegás! (Jesús Carrillo):** Debido a un fallo de programación, las flechas disparadas por los monjes se le quedaban clavadas a Fray Luis, dándole un toque de realismo. ¿Por qué se eliminó?, pues no me acuerdo, pero a mi primo Jesús le impresionó el detalle provocando tan elocuente y andaluza reacción de admiración.

**7-. Eso no se nota mientras juegas (Miguel Mesas):** Miguel se defendía así ante las feroces críticas del resto del equipo hacia sus gráficos.

**8-. Esos árboles están muy rectos (Jesús Carrillo):** Eso se debía a que en las primeras versiones del juego los gráficos eran cuadriculados y se ajustaban a los tiles.

**9-. ¿No saca las alas y vuela? (José Gabriel):** No sabemos qué asociación de ideas y drogas tomó el otro primo de Enrique para hacer esta pregunta.

**10-. El de la flesha quítalo (Anónimo):** El único motivo para quitar al primer monje que disparaba "fleshas" era simplemente que a alguien le fastidiaba para avanzar; una decisión que nos pasamos por el forro.

**11-. Ahora parece un juego shareware bueno (Javier Cámara):** Todo un elogio... ¡ya parecíamos un videojuego shareware y de los buenos!

**12-. Los gráficos están muy bien (Eduardo Sánchez):** Otro elogio.

**13-. Pedro, haz Fray Luis (Javier Tienda):** Como veis, esta frase era totalmente polivalente para todos y cada uno de los componentes de Narcogames.

**14-. Eso es del Castlevania, ¿no? (David García):** Seguramente se refería a cuando rompes una pared en la primera pantalla y aparece un pollo que te restaura la energía, pero ¡bah!... es pura casualidad.

**15-. Eso tan raro... ¿qué es? (Víctor Ramos):** Ya ni recuerdo de qué iba esto, pero al grafista seguramente no le hizo ninguna gracia que alguno de sus elementos no se identificara claramente.

**16-. ¿Ese niño tiene bigote? (Jorge Huertas):** Ver cita número 15.

**17-. Es como un juego de Spectrum (Luis):** Gráficos VGA con 256 colores, scroll parallax, sonido digital estéreo multicanal, sistema de inventario, interacción con objetos, videoaventura, variedad de armamento, guión de Óscar... ¿y me suelta que es como un juego de Spectrum? ¡Vete a cagar!

**18-. Los cerdos son fosforitos (Jorge Huertas):** Ciertamente, el colorido de los cerditos en las primeras versiones del juego aumentaron la miopía del grupo. De todas formas, se rectificó en versiones posteriores.

**19-. Sí, está muy bien (Rubén Tienda):** El más docto del grupo, ganador de varios certámenes literarios a una corta edad, lector de "El Nombre De La Rosa" con sólo 12 años, elocuente y recurrente en el plano dialéctico como él sólo, resumió su experiencia jugando a Fray Luis con este inane: <<sí, está muy bien>>.

**20-. Tío, ¡vais a ganar el concurso! (Ignacio Ruiz):** Todo un visionario al que a partir de ese día le consultábamos los resultados de la Quiniela y los números de la Primitiva... y sí, seguimos siendo pobres.

**21-. ¡Estás borracho! (Raúl Jiménez):** Esta frase no pertenece al entorno de programación del juego, pero Raúl la repetía mucho cuando hacíamos botellones en Granada detrás del Hipercor.

**22-. Cuando acabéis me dais una versión charenguare (Daniel Llorens):** Daniel era muy buena persona y para que no se vinieran abajo las ventas del juego se conformaba con una versión "charenguare".

**23-. Se parece al Castlevania (Carmen Gálvez):** ¿Otra vez?, ¿no será porque Fray Luis usa un látigo?

**24-. Cuando rompes la guarida con comida, es cuadrada (Anónimo):** Cierto. Se rectificó en versiones posteriores. Ver cita número 14.

**25-. Pásale el debugger (Armando):** Si Fray Luis no saltaba lo suficiente, si el juego se colgaba, si Butragueño fallaba un penalti o si a tu madre se le quemaba la tortilla de patatas, Armando siempre tenía la solución: <<pásale el debugger>>.

**26-. El randomize no es continuo (Rubén García):** Aún habiendo acabado nuestras respectivas carreras, doctorados y cátedras, seguimos impresionados por cómo con un simple golpe de vista, Rubén fué capaz de determinar la linealidad de la generación aleatoria de números en el juego y también por cómo se balanceaba mientras tamborileaba durante las clases de informática.

**27-. Está mejor de lo que creía (José Rafael Romacho):** Un escéptico convertido.

**28-. ¿Es verdad que has hecho un videojuego? (Pepe Millán):** Lo increíble de esta frase es como si ahora te preguntan: <<¿es verdad que has ideado, construido y hecho funcionar un motor que funciona con agua y da energía infinita?>>; sus ojos como platos daban más intensidad a la expresión.

**29-. El Fray Luis de los huevos (Enrique García):** Ciertos momentos de tensión durante el desarrollo del juego daban lugar a expresiones de descontento y desánimo.

**30-. Las monedas son del Risky Woods de la Mega Drive (Jesús Carrillo):** Antes Castlevania, ahora Risky Woods... ¿es que acaso no saben lo que es un "homenaje"?

**31-. Se nota que lo tenéis currado (Antonio Arteaga):** Nuestro amigo Antonio era mucho más pragmático y tenía fe en nosotros.

**32-. Sí, con cada juego te regalan una papelina (Anónimo):** Alguien realizó este ingenioso comentario a raíz del nombre de nuestro equipo de programación.

**33-. Voy a mear (Javier Tienda):** La minuciosidad en el trabajo de Javier sólo rivalizaba con su incontinencia urinaria, ¡y no te digo ya cuando salíamos por ahí a beber!

**34-. Las casas son muy repetidas (Francisco García):** Obviamente, un profano en ingeniería del software que nunca llegó a conocer la "reusabilidad".

**35-. Enrique, quiero la revancha (Pedro Mesas):** Pedro tras perder su partido contra Enrique en el videojuego Sensible Soccer.

**36-. Pedro, quiero la revancha (Enrique García):** Ver cita número 35 intercambiando nuestros nombres.

**37-. ¿Hay diferencia entre jaig diteil y lou diteil? (Diego):** Un visionario del HD.

**38-. La música de la segunda fase es genial (Estela García):** Cualquiera de las músicas de Javier Tienda lo es.

**39-. Vamos a hacer algo grande (Jesús Mesa):** El nuevo dueño del gimnasio al que solíamos ir que aparentemente pretendía cambiar la economía mundial y acabar con el hambre en el Mundo.

**40-. ¿Eso qué es?, ¿un bigote? (Jorge Huertas):** Ver cita número 16.

**41-. ¿Y el blanco por qué gana siempre? (Madre de Enrique):** Mi madre, muy equitativa y justa ella, no entendía por qué había siempre un monje que destacaba sobre los demás.

**42-. Ahí pega la música de "un limón, medio limón" (Rafael):** Nunca averiguamos qué se tomó el vecino de al lado antes de determinar que la melodía idónea para

la primera fase del juego era la canción de Juan Antonio Canta.

**43-. La primera fase es muy larga (Jorge Huertas):** Otra decisión de diseño que nos pasamos por el forro; sobre todo Miguel tras escuchar sus opiniones acerca de un bigote inexistente en determinados personajes.

**44-. Por lo menos tengo un barco (Pedro Mesas):** La novia de Pedro rompió con él sumiéndolo en una depresión que llegó a durar algunos meses, y tras varias sesiones de tratamiento psicológico, Pedro acabó por resumir en esa frase lo que había conseguido durante aquella relación fallida... ¡un barco de madera para poner encima de la tele que le regaló por su cumpleaños!

**45-. Si no puntúo este año me pego un tiro (Javier Tienda):** Se traduce como <<si no mojo y/o ligo este año me pego un tiro>>.

**46-. ¡¡¡Uuuaaaaaahhhhhh!!! (Daniel Llorens):** ¿WTF?

**47-. La música es de tormenta (Rafael):** Recordemos que Rafael ya nos sugirió en la primera fase cuál era la melodía adecuada (ver cita número 42). Ahora la opinión es sobre la música de la fase que transcurre fuera del monasterio durante una tormenta.

**48-. ¡Funciona en una ventana de OS2! (Anónimo):** Ya por 1996 había quien conseguía hacer correr el juego en un sistema operativo distinto al previamente planteado.

**49-. Es como un juego de rol, hablando con los tíos (Anónimo):** Todo un apasionado.

**50-. ¡No quiero perder! (Queco):** Una frase poco frecuente, pues siempre nos ganaba a casi todos al Sensible Soccer, ¡pero cuando iba perdiendo era inevitable!

**51-. Mi abuela también fuma porros (Nacho Esperidón):** Gran fan del juego aún a día de hoy y una de sus frases comodines para responder a cualquier cosa.

**52-. El procedimiento delay no funciona bajo Windows 95 (Enrique García):** Fue un quebradero de cabeza cuando empezamos a probar el juego bajo el demoníaco sistema de Bill Gates.

**53-. Hay que tener mucha imaginación para hacerlo (Rafael):** Y tanta...

**54-. Cuando suena un módulo no se oye el ruido (Miguel Mesas):** No recuerdo esta incidencia técnica, pero supongo que se solucionó... o no.

**55-. Se me ha borrado... (Enrique García):** Fenómeno paranormal que sucedía cada dos o tres meses a cualquiera del grupo con alguno de sus avances en el proyecto; sobre todo a mí, pues nunca llegué a entender qué significaba eso de hacer hacer "backups".

**56-. La de enter no llama (Javier Tienda):** Durante muchos meses los avances de Javier se vieron frenados por la incompetencia de la tienda donde compró su PC (Enter Computer), que le hicieron pasar más de una aventura para poder recuperarlo.

**57-. Enrique, haz Fray Luis (Javier Tienda):** Ver citas número 5 y 13.

**58-. ¿Cómo va Fray Candelo? (Jesús Mesa):** Oír campanas y no saber dónde.

**59-. Vamos a poner un sensor en la puerta (Jesús):** Jesús intentaba conquistar el universo desde su gimnasio / cuartel general y ahora quería poner un sensor táctil en la entrada a los clientes que ni en Star Trek.

**60-. Me da page granular (Pedro Mesas):** El paso a memoria extendida del 386 provocaba cada poco tiempo este bonito error.

**61-. ¿Estamos...? (Juan Carlos Rosales):** Nuestro profesor de Matemática Discreta era capaz de soltar esta expresión 20 veces en una sola frase.

**62-. Tío, ayer no hice nada (Ángel):** La preocupación de Ángel porque ayer <<no estudió ni hizo deberes>> nos provocaba poco menos que hilaridad al resto de vagos del grupo.

**63-. Sí, es que va por capas (Raúl Jiménez):** ¡Que alguien me recuerde por qué puñetas añadimos aquí esta frase!

**64-. Una paloma pasó por encima (Daniel Llorens):** ¡Y anda que esta otra!...

**65-. Eso lo han dibujado punto a punto (Padre de Enrique):** ¡Mi padre ya era un fan del pixel art por aquel entonces!

**66-. Yo no voy a salir todos los sábados (Enrique García):** Frase grabada en piedra que vino a determinar que desde que la pronuncié, el grupo se fuese de marcha todos los viernes y sábados del año así como algún que otro domingo.

**67-. Enrique, ¿puedes abrir?, es que me he pillado un dedo con la puerta (Adrián Miranda):** Frase totalmente calmada con la que Adrián solicitaba no perder una de sus falanges con la puerta del coche. Añadir que en ese momento estaba en un estado de embriaguez bastante avanzado que le daba todo ese porte y serenidad ante tan brutal circunstancia.

**68-. Pedro, ¡he hecho un scroll! (Enrique García):** Inicios de Fray Luis.

**69-. He mejorado el scroll (Pedro Mesas):** Desarrollo de Fray Luis.

**70-. No vayas a clase (Umberto):** Sabio consejo de un compañero universitario.

**71-. Ya da lo mismo... ¡un parche más! (Pedro Mesas):** ¿veis?... incluso en los últimos tramos del desarrollo del juego la planificación y trabajo organizado en la programación primaban sobre todo lo demás.

**72-. No puedo arreglarlo (Enrique García):** Toda mi experiencia y habilidad en cuanto a las labores programativas resumidas en una sola frase.

**73-. No estábamos preparados (Javier Tienda):** ¿Por qué no ganamos aquel maldito concurso?

**74-. Hoy sí que estamos preparados (Javier Tienda):** <<A buenas horas mangas verdes>>, decía mi madre.

**75-. ¡Mira, un demonio grúa! (Anónimo):** Descripción gráfica del movimiento de uno de los diablos voladores de la tercera fase.

**EXTRA: La vida es un viaje, no te compliques... ¡Hugo Boss!:** Una frase que es más que eso... ¡es un estilo de vida y tiene truco!




**Rewind Games es un equipo de programación ruso que se ha encargado de dar vida al juego Castlevania -Spectral Interlude- para ZX Spectrum. Yo Tenía Un Juego ha tenido la oportunidad de entrevistar a tres de sus miembros: SaNchez (Programador), Darkman007 (Músico) y Diver4d (Grafista)**




¿Cuál es tu recuerdo más remoto relacionado con los videojuegos y los ordenadores clásicos?

La primera vez que vi un ordenador fue en una especie de salón recreativo cuando tenía seis años; fue en 1986 y la verdad es que no me acuerdo del modelo... puede que fuese un C64. Lo que sí recuerdo es el juego que probé: River Raid. ¡Me quedé impresionado! Traté de reproducirlo en algunos ordenadores rusos bastantes veces, ¡pero nunca logré acabar la conversión!

¿Cómo descubriste la saga Castlevania?, ¿dirías que son tus videojuegos favoritos?

Me enfrenté por primera vez a un juego de Castlevania en la NES. Me gustó mucho su diseño, aunque era demasiado difícil para mí, así que en realidad no puedo decir que sean mis juegos preferidos.

Centrándonos en vuestro Castlevania -Spectral Interlude-, ¿habéis utilizado algún tipo de entorno o motor para escribirlo o está hecho todo directamente en código máquina?

He empleado un motor que escribí yo mismo desde cero. En realidad es algo que no me costó demasiado... diría que fue la etapa más sencilla de todo el proceso de desarrollo del juego.

Si la memoria no me falla, alrededor de 2008 vi las primeras capturas de un Castlevania para Spectrum. ¿Te has dedicado desde entonces únicamente a este juego o ha sido un proyecto que has ido retomando de manera intermitente a lo largo de estos años?

Ese era un proyecto llevado a cabo por otro equipo con el que nosotros no tenemos relación alguna. Hasta donde yo sé, pretendían hacer un demake del primer Castlevania de MSX. Yo empecé con Spectral Interlude antes de que me llegasen noticias de ese juego.

¿En algún momento decidiste hacer un demake o directamente pensanste en Spectral Interlude como un juego con una trama original?, ¿tuvísteis dificultades de tipo técnico debido a las limitaciones del Spectrum?

Lo cierto es que nunca pensé en hacer un demake de Castlevania. Es un juego que me encanta, pero siempre tuve en mente la intención de crear un título con un guión totalmente nuevo.

¿Te has visto obligado a dejar alguna cosa fuera del juego debido a la falta de espacio o por algún otro motivo?

Al principio del proceso de desarrollo adoptamos la decisión firme de que el juego debía poder ejecutarse en un Spectrum de 128K y con carga desde cinta; por ese motivo, tuvimos que seleccionar lo que iría finalmente en el juego a pesar de que el guión original incluía un mayor número de misiones.

En relación a esto último, ¿cuál fue el mayor obstáculo al que te enfrentaste durante el desarrollo del juego?

Sin duda, el mayor problema que tuvimos fue la escasez de memoria... elegimos un género tan complejo como el metroidvania y teníamos dos opciones: que todo cupiese en la RAM o llevar a cabo una versión de disco, donde la multicarga ya no sería un obstáculo. Como finalmente optamos por hacer el videojuego compatible con una sola carga desde cinta, tuve que invertir mucho tiempo en comprimir y optimizar.

Las pocas críticas que he leído acerca de vuestro juego hablan de un supuesto exceso de texto en comparación con el que hay en un Castlevania al uso. ¿Tienes algo que decir al respecto?




# РЕЦЕНЗИИ:
лучшее, неопубликованное, versus

18+

# ДРКГ-10

## ИНТЕРВЬЮ
Санаев, Файзиев, Погодин, Рясков, Хлебородов

## ФАК Ю
Как прослыть идиотом на КГ

## 10 ЛУЧШИХ ФИЛЬМОВ
за десять лет существования КГ

## ВСЕЯРЕДАКЦИЯ
Правда об отцах-основателях и команде КГ

Sí, ¡que en el guión original había más texto del que llegó a la versión definitiva del juego! Tuvimos que reducir la cantidad de diálogos de forma significativa (algo que cabreó bastante a nuestro guionista), aunque pienso que el texto que hay en el juego es el necesario para comprender bien la trama.

¿Veremos una secuela en el futuro?, ¿estáis planeando lanzar una edición física con caja de Spectral Interlude?

Hay planeada una secuela desde el principio y además, eso es algo que se desprende al finalizar el juego. Espero que podamos llevarla a cabo, aunque os adelanto que se llamará Spectral Interlude 2 sin la palabra Castlevania en el título. En cuanto a la versión física, no creo que sea posible porque no tenemos los derechos de la franquicia.

Hablando del rey de Roma, ¿habéis tenido noticias de Konami?

Ninguna. Konami es últimamente muy famosa por su nula tolerancia hacia este tipo de proyectos, así que me alegro de que nuestro juego haya pasado desapercibido para ellos.

Entonces mejor cambiemos de tema: ¿Has hecho otros juegos para Spectrum u otras plataformas?

Sí, en 2012 hice un videojuego bastante ambicioso para ZX Spectrum llamado Survivisection; funciona bajo TR-Dos y desgraciadamente tampoco existe versión en caja.

¿Estás trabajando actualmente en algún otro videouego?

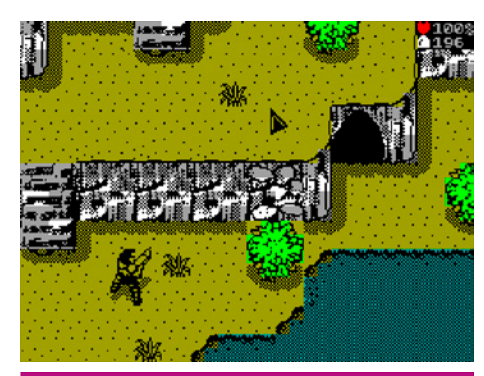
En estos momentos estamos haciendo sin prisas la versión Director's Cut de Spectral Interlude para TR-Dos... ¡y vamos a meter en ella todas las cosas que no cupieron en la versión de cinta!

¿Podrías darnos algunas pinceladas acerca de la escena retro en Rusia?

En mi opinión, ¡el ambiente retro está actualmente muy vivo en Rusia!; salen multitud de juegos nuevos constantemente tanto para Spectrum como para otros sistemas.



*Menú principal - Survivisection*

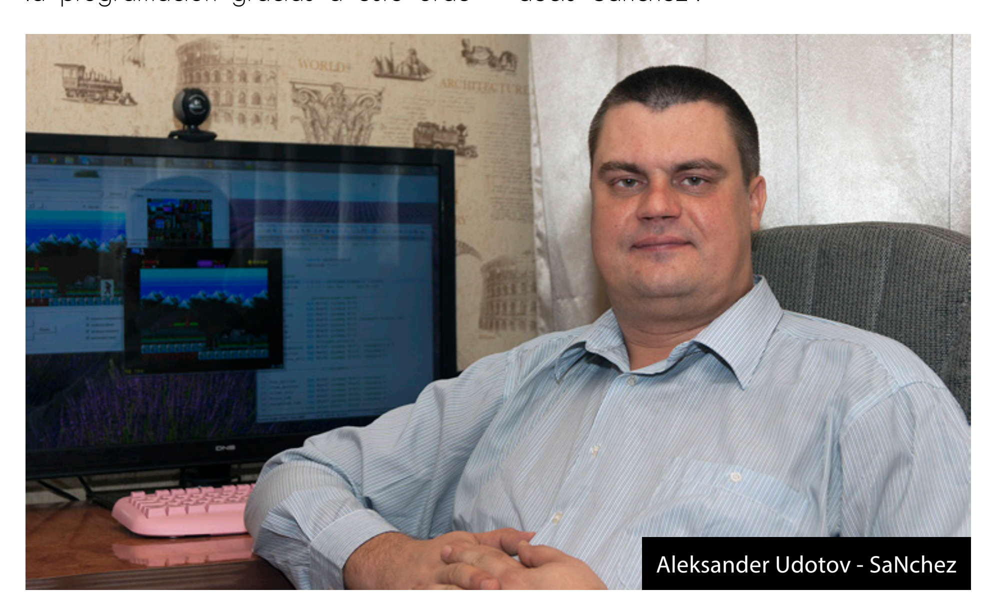

*Captura ingame - Survivisection*

Ya veo. Los españoles siempre hemos creído que el Spectrum es una máquina muy querida en Rusia, no sólo por la calidad de los juegos que desarrolláis en vuestro país, sino por los ordenadores como el Scorpion o el Pentagon. ¿Qué significa para vosotros el ZX Spectrum?

Para muchos rusos y por supuesto para mí mismo, el Spectrum significa muchísimo y hay dos motivos principales para ello: en primer lugar destacaría la nostalgia, pues fue el primer ordenador que muchos de nosotros tuvimos en la década de los 90. La mayoría de rusos vieron un videojuego por vez primera en sus vidas corriendo en un Spectrum, y esos juegos se convirtieron en clásicos con el tiempo; muchas de esas personas dieron después sus primeros pasitos en la programación gracias a este ordenador y además... ¡esta máquina ofrece el mejor equilibrio entre simplicidad de uso y rendimiento que he visto! A Rusia nos llegaron pocos Spectrums de manera oficial, pero para que te hagas una idea, si tenías habilidad con el soldador podías fabricarte tu propio Speccy en un par de tardes utilizando una cantidad relativamente baja de componentes electrónicos. ¡No podríamos decir lo mismo del C64! ¡Ah!, y de propina había juegazos y todo tipo de software. ¡El segundo motivo es que el Spectrum es mi hobby favorito!

Hay algo que me genera mucha curiosidad: ¿por qué utilizas un nick tan español como SaNchez?

(Risas) Así es como me llaman cariñosamente mis amigos. En el idioma ruso una de las formas de abreviar Alexander es "Sanya", cuya pronunciación es prácticamente igual que como vosotros decís "Sánchez".


Aleksander Udotov - SaNchez



## VLADIMIR TUGAY
### DARKMAN007 / MÚSICO

¿Te gustan los videojuegos clásicos? De ser así, ¿cuál es tu recuerdo más antiguo al respecto?

Sí, me considero un aficionado al retro. Castlevania es precisamente uno de esos recuerdos que conservo, junto a otros juegos que me marcaron como Robocop 3, Terminator, Alien 3, Batman, TMNT, Super Mario Bros, etc.

Hemos estado cotilleando tu website (http://darkman007.untergrund.net) y nos hemos encontrado mucha música chiptune, 4 álbumes y referencias al rock progresivo, pero como está todo en ruso no hemos entendido mucho. Explica a nuestros lectores quién es Darkman007.

Empecé a componer con un Spectrum cuando tenía siete años: usaba para ello una utilidad llamada Wham! Music Box aunque después me centré en otros editores que soportaban el chip Covox, AY y Soundrive; más tarde empecé a participar en concursos de demos como DiHalt y Chaos Constructions.

Al mismo tiempo me sentí totalmente absorbido por el heavy metal progresivo, que ha sido una influencia capital en mis gustos musicales; de ahí en adelante mi principal afición ha sido componer y tocar rock progresivo instrumental. Aún así, no evito otros estilos musicales porque cada uno encierra su belleza particular y todos me ayudan a crecer de distinta forma.

¿Cómo te viste involucrado en el proyecto de Castlevania?

Llevaba un tiempo intercambiándome e-mails con Aleksander Udotov cuando me propuso la colaboración: al principio contactó conmigo a través de las redes sociales y del foro www.zx.pk.ru, que es la página web rusa más importante sobre el Spectrum.

Por lo que has dicho deduzco que anteriormente también compusiste música para otros juegos.

Sí, he hecho la música de unos cuantos videojuegos Java para teléfonos móviles, aunque estoy especialmente orgulloso de dos proyectos para PC que me gustaría mencionar y que podéis buscar en Steam: Super Cyborg y Haste.

¿Te gusta trabajar con el chip AY?, ¿hasta qué punto es un reto adaptar tus ideas a las limitaciones sonoras de un ordenador de 8 bits como el Spectrum?

Me siento muy cómodo con el AY y me gusta mucho su sonido, pero como desgraciadamente no cuento con un chip real, uso el Vortex Tracker para PC. En cuanto a tu otra pregunta, no encuentro dificultades en llevar mis composiciones a los 8 bits porque, unas veces a sabiendas y otras de forma intuitiva, suelo tener en cuenta los recursos que tengo y cuáles son los límites que la máquina me va a imponer, ¡así que procuro no querer ir más allá de ellos!

¿Cómo fue el proceso de trabajo desde que se te ocurría una idea para una composición hasta ahora que se puede escuchar en Spectral Interlude?

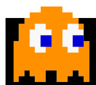
Las pistas de audio no fueron modificadas en ningún sentido una vez se las envié al resto del equipo y el proceso en sí mismo es bastante corto en realidad (¡como siempre!). A veces no se me ocurre nada durante meses y de repente hago un montón de trabajo en media semana... ¡la creatividad es algo impredecible! Es crucial saber escucharse a uno mismo en el momento adecuado y "salvar" esa música.




MENÚ PRINCIPAL DE CASTLEVANIA -SPECTRAL INTERLUDE-



Vladimir Tugay - Darkman007



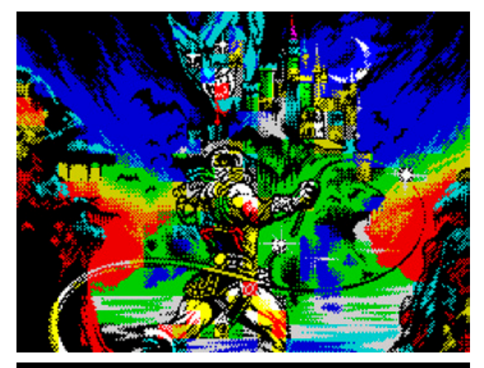
## ALEXEY GOLUBTSOV
### DIVER4D / GRAFISTA

**¿Te consideras un aficionado a los videojuegos clásicos? De ser así, ¿cuál es tu recuerdo más antiguo?**

¡Por supuesto! Mis primeros recuerdos acerca de los videojuegos datan de 1988, cuando jugué a Xonix y a Klad en Electronica, un ordenador ruso. Después conocí la Famicon, Atari, Apple II (bueno, en realidad fue el Agat, su clon ruso), el MSX, el BK y por último el ZX Spectrum a principios de los años 90.

**¿Has hecho los gráficos para algún otro videojuego antes que Castlevania -Spectral Interlude-?**

Sí, hice la pantalla de carga de Pussy -Love Story From Titanic- y también las pantallas de algunos juegos amateur de Game Boy Color. Posteriormente trabajé con un grupo llamado Fatality y también diseñé varios mockups del Contra Hard Corps ZX.



PANTALLA DE CARGA

Todos fueron intentos eventuales por participar en el desarrollo de un juego, ¡pero Spectral Interlude ha sido el más grande! Sobre todo me dedico a hacer gráficos para la demoscene, y aunque lo que más me gusta es jugar, siempre había soñado con hacer los gráficos de un título como Castlevania.

**¿Quieres decir que este es el trabajo del que estás más orgulloso?**

¡No sé si diría tanto! Siempre pienso que lo puedo hacer mejor y que debo hacer gráficos de más calidad. ¡Así que espero que mis mejores trabajos aún estén por hacer!

**¿Cómo es el proceso de trabajo desde que no tienes nada hasta que vemos un sprite animado en el juego?**

Lo cierto es que no he hecho demasiadas animaciones para Castlevania -Spectral Interlude- porque la mayoría de las ellas, incluyendo las de los enemigos, las de Simon y el resto de NPCs están portadas de otros juegos oficiales de la saga Castlevania.

El resto de animaciones son bastante simples, con 3 ó 4 imágenes cada una y el proceso es bastante corto: dibujo con Pro Motion en Windows, (una utilidad de animación de sprites de Cosmigo), después convierto el resultado con BMP2SCR y lo importo al editor con el que se hizo el juego (creado por SaNchez para funcionar bajo Windows); para acabar, sólo faltaría pulsar "Run" para que el juego compile los gráficos nuevos, puedas jugar en un emulador y decidir si la animación es buena o necesita un retoque.



Alexey Golubtsov - Diver4d

**¿Por qué diseñas gráficos para el ZX Spectrum en lugar de para otros ordenadores con mayor capacidad?**

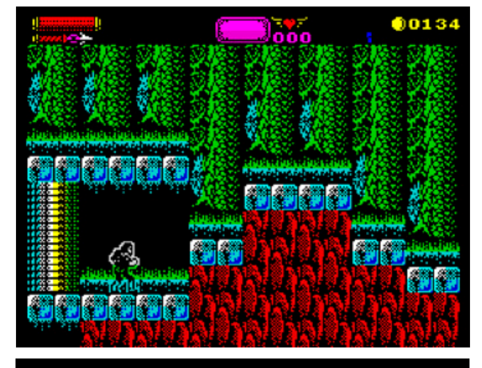
El Spectrum no sólo fue mi primer ordenador personal, sino que además lo tuve durante muchísimo tiempo. Me sorprendían sus juegos, su sonido y sus gráficos... ¡era una pasada que algo tan pequeño ofreciera tantas posibilidades!

A mediados de los años 90 descubrí la demoscene y desde entonces no he dejado de sentir el deseo de hacer más y más cosas para mi amada maquinita. Para mí es una mezcla de nostalgia y reto... el reto de hacer algo que previamente nadie haya podido crear bajo unas restricciones tan severas.

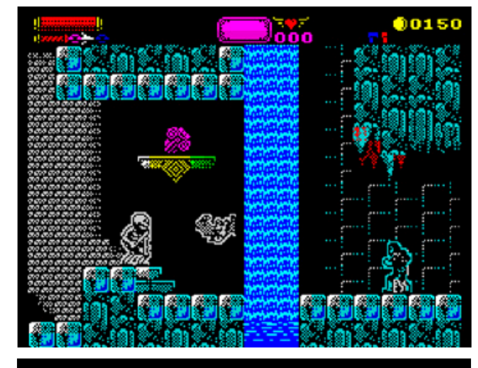
## CAPTURAS DE CASTLEVANIA -SPECTRAL INTERLUDE-



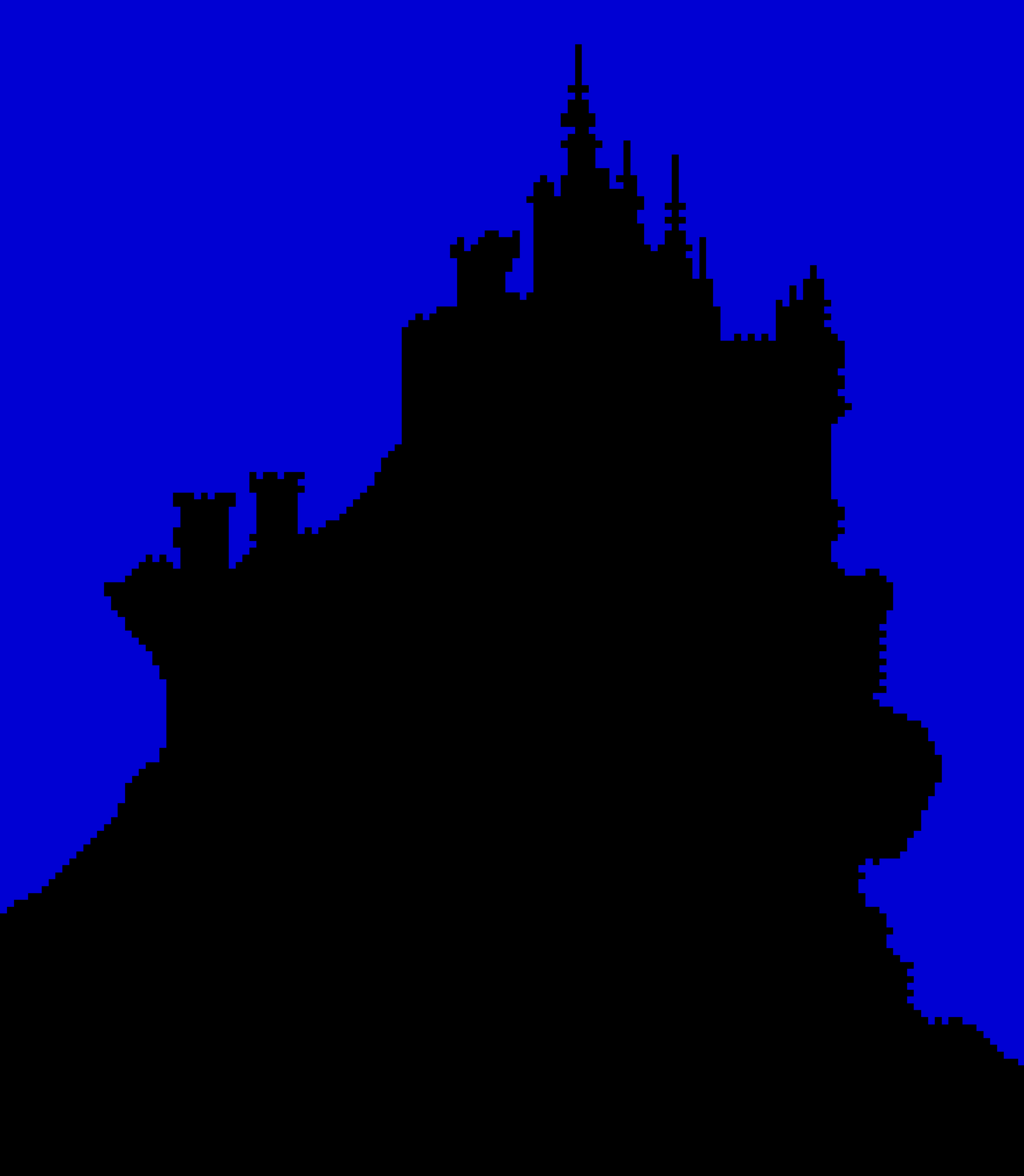

Captura ingame (I)




Captura ingame (II)




Captura ingame (III)



Toda la información del juego en

**WWW.SPECTRALINTERLUDE.COM**

# ESCAPE FROM THE SEWERS




**PLATAFORMAS**

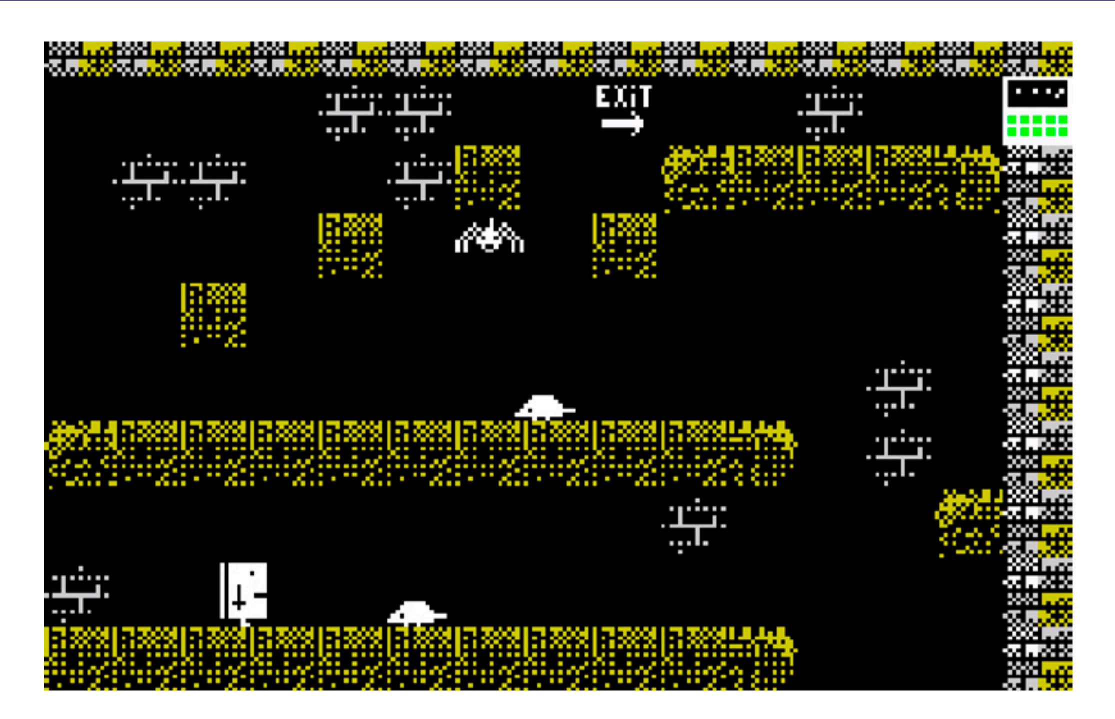
- » **DESARROLLA:** PRIMYGAMES
- » **DISTRIBUYE:** YO TENÍA UN JUEGO
- » **AÑO:** 2015
- » **PLATAFORMA:** ZX SPECTRUM
- » **FORMATO:** DIGITAL
- » **JUGADORES:** 1

Es difícil escribir de forma objetiva acerca de un juego cuando el autor es un amigo del redactor, pero si algo caracteriza a esta publicación es la subjetividad con la que los recuerdos, sentimientos y anécdotas empapan las páginas que conforman cada número.

Durante casi todo el año 2015, Moisés Francisco Vergara (alias Primy) le ha dado duro a La Churrera, poniendo toda su ilusión en el desarrollo de Escape From The Sewers. El juego, cuya versión de 48k se puede descargar gratuitamente desde la web de la revista, también tiene una adaptación a 128k que se incluirá sin coste adicional en nuestro segundo anuario.

El planteamiento del juego es el siguiente: un lector imprime la revista para leerla cómodamente, y ya sabemos que todo lo que se guarda en el bolsillo trasero del pantalón acaba perdiéndose y/o sufriendo aplastamientos involuntarios; en este caso, la revista padece la primera de las suertes y termina cayendo al interior de una alcantarilla llena de peligros que debes ayudarle a sortear a fin de encontrar la salida.

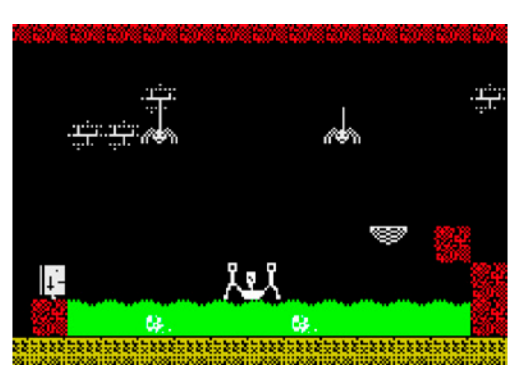
La mecánica plataformera predomina ante todo, con alguna pizca de videoaventura, ya que para proseguir en el juego hace falta hacerse con las keycards que desbloquean otras partes del mapeado. El secreto que hace de Escape From The Sewers un título tan divertido es su fantástica curva de dificultad: en tus primeras partidas te sentirás indefenso y no llegarás más allá de las primeras pantallas, pero a diferencia de algunos juegos-tortura que hoy en día son extrañamente considerados clásicos del Spectrum,

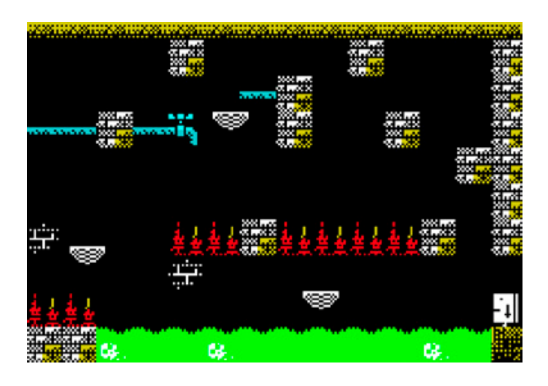



Escape From The Sewers permite aprender y mejorar. ¡Me encantan esos juegos en los que en cada partida llegas más lejos!

¡Serás tan bueno jugando Escape From The Sewers como dominio consigas sobre su sistema de salto! La revista protagonista es capaz de abarcar distancias enormes, pero también tan cortas como sea necesario; para ello, tendrás que practicar jugando tanto con el tiempo que mantengas pulsado el botón de salto como con la inercia del personaje. Súmale a esto la capacidad de mover a tu sprite en el aire y combínalo con la existencia de múltiples peligros como enemigos que realizan rutas cíclicas o plataformas que pueden moverse ¡incluso en diagonal! Una de las virtudes del juego es que siempre que pierdas una vida tendrás la sensación de que con más práctica podrás superar ese escollo. Eso dice mucho en favor del diseño de las pantallas, máxime cuando tenemos en cuenta que estamos ante el primer videojuego de su autor. Los gráficos son pequeños pero repletos de gracia y simpatía: ¡no puedo evitar reírme cuando veo a la revista impulsarse con los brazos hacia atrás al saltar! El sonido, aunque escaso en la versión de 48k, incluye melodías durante la partida en su hermana mayor de 128k. Pero lo más importante en este tipo de juegos es que la respuesta del teclado sea muy precisa: si no consigues salvar a la revista con las diez vidas de inicio ¡será culpa de tu habilidad a los mandos!

Haber sido beta-tester de este título me ha permitido exprimirlo hasta el tuétano; por eso sé que aúna la simplicidad de un juego de Spectrum de toda la vida con la adicción que provocan esos plataformas clásicos en los que acabar el juego era importante, pero no tanto como el auténtico reto al que te enfrentabas en cada partida: satisfacer la curiosidad de ver cómo es la pantalla siguiente a esa en la que perdiste tu última vida. ¡A jugar, que además es gratis! - J.P





## CURIOSIDADES

La versión de 128k ofrece las siguientes mejoras: una introducción nueva y remozada con mejores gráficos y color, música durante el juego y una melodía más larga en el menú, pero sobre todo... ¡un huevo de pascua! ¿Lo encontrarás?

Si 10 vidas te parecen pocas busca a fondo... ¡es posible que el programador dejase algún item escondido por ahí que tal vez...!

La presentación oficial de Escape From The Sewers tuvo lugar durante la feria ParlaBytes 2015. Fue a cargo del mismísimo autor del juego, pero al parecer, ¡tuvo que ir al baño más de 15 veces en las horas previas!... si es que cuando Primy se pone tan nervioso... ¡póbrecito él!




### LO MEJOR

Captura todo el sabor añejo de las producciones de plataformas típicas del primer lustro de los años 80 en 8 bits y ofrece una jugabilidad bien ajustada.

### LO PEOR

Cuando lo terminas quieres más. Como las cosas buenas de la vida sabe a poco y el final deja abierta la posibilidad de más aventuras. ¿Las disfrutaremos algún día?

## PUNTUACIÓN



# THE CURSE OF ISSYOS




**ACCIÓN / PLATAFORMAS**

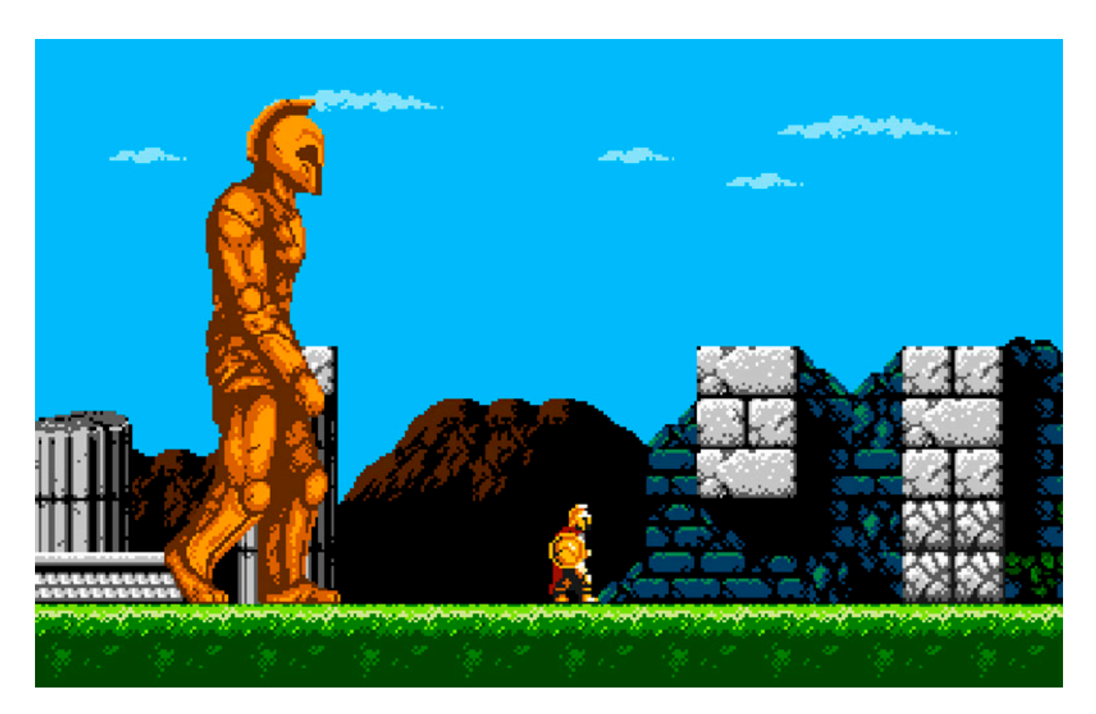
- » **DESARROLLA:** LOCOMALITO
- » **DISTRIBUYE:** LOCOMALITO
- » **AÑO:** 2015
- » **PLATAFORMA:** PC
- » **FORMATO:** DIGITAL
- » **JUGADORES:** 1

Existen personas que piensan que cuando algo es gratuito suele ser juzgado con más benevolencia que si has tenido que dejarte los cuartos en ello; por eso, generalmente sostienen que se habla bien de los podcasts y videojuegos que la gente hace por amor al arte, inflando sus virtudes más allá de la realidad. A ellos debo decirles que si tal aseveración fuera cierta, ahora recordaría las caras de ilusión de mis coetáneos cuando se acercaba el momento de ir a esas "vacaciones con alojamiento gratuito" llamadas servicio militar.

Locomalito acumula ya una buena dosis de experiencia en su mochila en cuanto a hacer juegos se refiere, y eso se traduce en que en mi opinión ha realizado su mejor juego hasta la fecha. ¿Supera a Maldita Castilla?, se preguntarán algunos con escepticismo, y como casi todo en la vida, la respuesta obedece al gusto de cada uno, aunque como veremos luego, The Curse Of Issyos aporta un par de elementos de los que a mi juicio carecía Maldita Castilla.

Como lo justo es empezar por el principio, debo contaros que The Curse Of Issyos se enmarca en el contexto de la mitología griega: el humilde pescador Defkalion va a ser el elegido por Atenea para liberar a la isla de Issyos de una maldición divina que afectará también a su hija Delia si no lo remedia a tiempo.

Si como en mi caso, Jasón Y Los Argonautas es una de las películas que recuerdas de tu infancia, ¡disfrutarás mucho con el aspecto de este juego! Tienes por delante siete niveles y todos ellos son visualmente muy



agradables: en este sentido, sorprende lo bien conjugados que están el detalle gráfico y el respeto a la estética ochentera de la que The Curse Of Issyos es deudor. Tal y como nos han enseñado juegos como To The Moon, un apartado gráfico técnicamente humilde (en comparación con los estándares de hoy en día) puede atraparte tanto o más que el mejor tratamiento poligonal. A esto contribuye una vez más el excelente apartado sonoro de Gryzor87 y una jugabilidad medida y ajustada con la precisión que sólo se obtiene gracias a una dilatada experiencia como diseñador, pero también como jugador.

En este sentido, no encontrarás fases lineales en las que la acción se limita sólo a acabar con las criaturas que te acechan y derrotar a los nueve jefes finales, sino que además, de vez en cuando, el juego te ofrecerá diversos caminos en un mismo nivel que podrás explorar en busca de objetos, pero recuerda algo importante: ¡a veces serán imprescindibles para continuar, pero otras, aunque supongan una gran ayuda, no será crucial hacerse con ellos!

De ahí deriva el otro gran aporte que The Curse Of Issyos hace sobre Maldita Castilla: la última obra de Locomalito está planteada de manera que los jugadores más hábiles se enfrenten a un reto a su altura con dos finales distintos que desbloquear, un nivel oculto por descubrir, numerosos objetos secretos que pueden estar escondidos en cualquier parte, etc. Todo parece estar pensado para que una vez acabes el juego sientas el aliciente de volver a intentarlo. Por otro lado, los aventureros con menos experiencia en estas lides verán que si se esfuerzan, les resultará más asequible avanzar que en Maldita Castilla... ¡algo a celebrar por todos aquellos que pasamos en la infancia más tiempo viéndole a Sir Arthur los calzoncillos que la armadura! - J.P




## CURIOSIDADES

La gestación del juego data de 2010 pero pronto quedó aparcado en favor de Maldita Castilla. Una vez retomado el proyecto y tras 12 meses de trabajo, por fin lo tenemos a nuestra disposición.

Locomalito ha reconocido la influencia de Rastan, Rygar, Vampire Killer, Ninja Gaiden y Kenseiden a la hora de plantear The Curse Of Issyos.

Aunque por el momento el juego sólo está disponible para Windows, Locomalito no descarta portarlo a otros sistemas.

Algunos jefes son más fáciles de derrotar con la espada y otros con la lanza. ¡Decide sabiamente y no desperdicies tus flechas!

¡Aquí te mostramos unos bocetos que nos ha enviado Locomalito!



**LO MEJOR**

Aunque no se trata de un paseo de rosas, se ajusta muy bien al nivel que tenga el jugador en este tipo de arcades: ¡no más retrojugadores frustrados!

**LO PEOR**

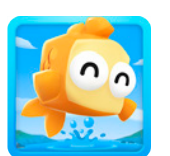
Que Locomalito no se haga rico a pesar de su talento y que no pueda darle un 10 al juego porque estoy seguro de que el próximo será todavía mejor.

## PUNTUACIÓN



## FISH OUT OF WATER!



6 amigos de diversas especies, eclipsados por el aburrimiento que supone vivir en el mar, han decidido juntarse para hacer competiciones de salto y divertirse un rato. Todos tienen habilidades diferentes que deberás dominar, pues tras completar 3 lanzamientos repletos de turbos, los cangrejueces darán su veredicto y puntuarán el número de saltos, su duración, los picos máximos de velocidad y distancia obtenidos, etc. ¡Ah!, y también hay que completar misiones a fin de obtener cristales que puedes usar para... ¡mejor te dejo que lo descubras por ti mismo!

**Compañía:** Halfbrick Studios | **Género:** Habilidad
**Precio:** GRATIS

## GUNMAN CLIVE

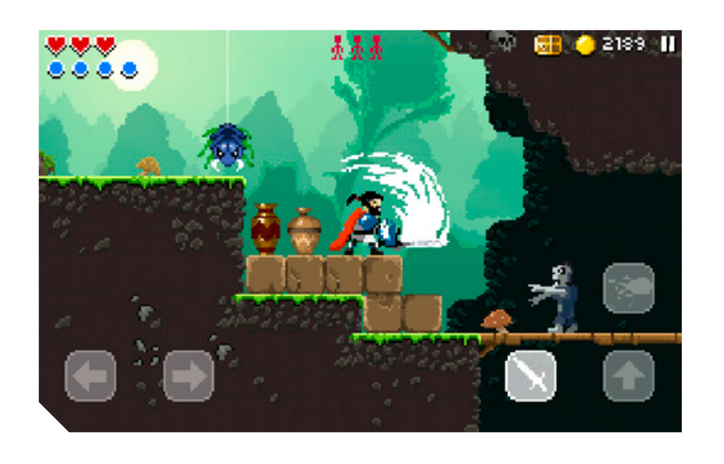





Una banda de forajidos está sembrando el caos por toda la ciudad, ¡y para colmo han raptado a la hija del alcalde Johnsons! Tu misión será rescatarla y poner orden, aunque los bandidos que hay repartidos a lo largo de cada nivel no te lo van a poner nada fácil... ¡y mucho menos aún los jefes finales! Es muy importante que elimines a todos los enemigos que veas, ya que a veces dejan tartas que sirven para reponer tu barra de vida así como pistolas que disparan 3 balas a la vez. ¡Si te gustó Sunset Riders te lo vas a pasar en grande con Gunman Clive!

**Compañía:** Bertil Hörberg | **Género:** Acción
**Precio:** 1,59€

## SWORD OF XOLAN



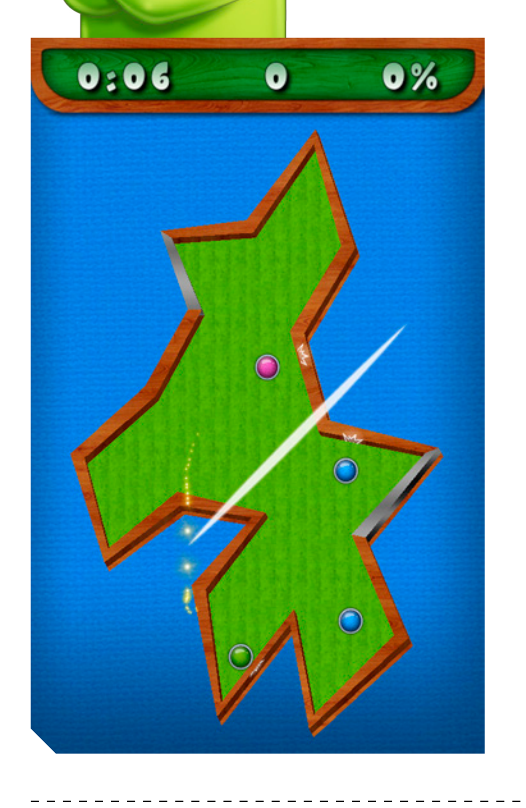



¡Tu pueblo ha sido arrasado y todos sus habitantes han sido capturados! Borzandar, el amo del inframundo es el principal responsable de lo ocurrido, pero ahora Xolan, un valiente guerrero que lucha por la justicia clama venganza. En el modo aventura debes encontrar y destruir las jaulas en las que tu pueblo está retenido, hayar tesoros, conseguir dinero para comprar tarjetas mágicas y hacer frente a incontables enemigos usando para ello tu espada y bolas de fuego. ¡Prueba también el modo desafío que te reta a romper varios sacos en un tiempo establecido!

**Compañía:** Alper Sarıkaya | **Género:** Acción
**Precio:** GRATIS



## SLICE

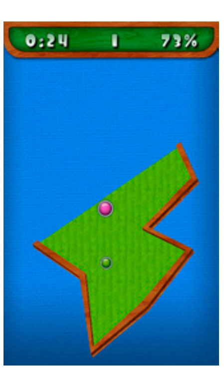


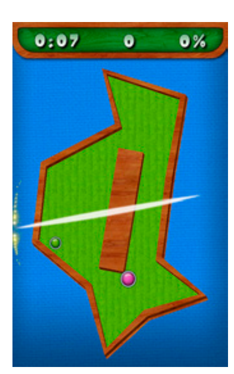


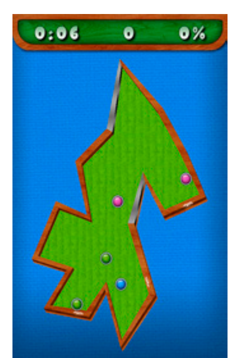

¿Tienes unos minutos libres y no sabes qué hacer con tu existencia?, tranquilo porque te traemos un título con el que podrás echarte una partida rápida. La mecánica de juego consiste en utilizar tu dedo como si fuese una cuchilla y recortar el decorado en tantas partes como necesites hasta que el marcador de corte llegue al 100%, aunque recuerda: ¡si choca contra tu filo una de las bolas que se mueven por el nivel deberás empezarlo de nuevo! Las estrellas que te concedan al final dependerán tanto del número de cortes que realices como del tiempo que tardes en hacerlos.

**Compañía:** Magma Mobile | **Género:** Habilidad
**Precio:** GRATIS

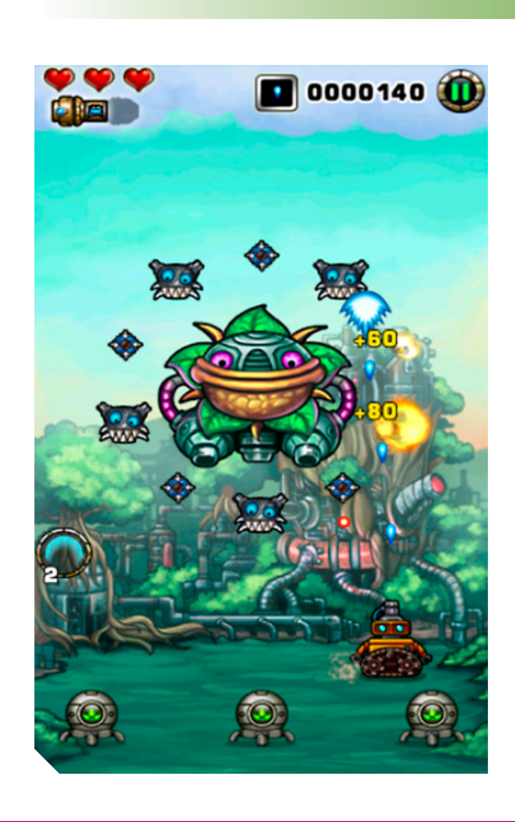


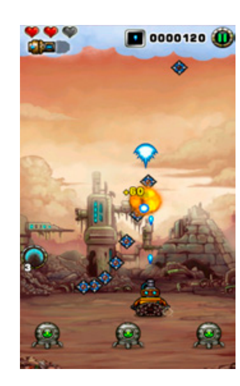

## TINY ROBOTS

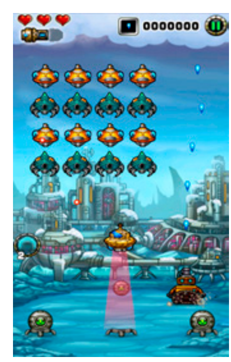


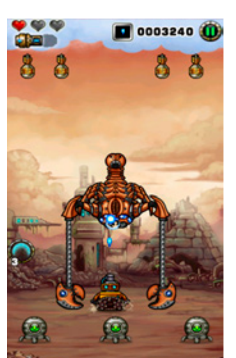


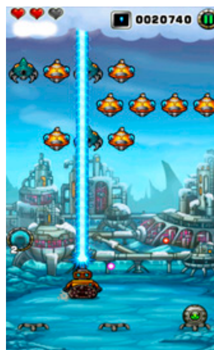

¡Tu planeta está siendo atacado por robots alienígenas! Están apareciendo progresivamente en varias zonas y pretenden robar los 3 núcleos de energía atómica que hay en cada nivel; para evitarlo debes usar un tanque que se controla inclinando tu dispositivo hacia ambos lados. Para combatir a los enemigos y jefes, tu tanque dispone de un disparo automático y otro concentrado que se carga presionando la pantalla, pero en el juego también encontrarás items que potenciarán tus disparos, 3 piezas para cargar un rayo láser, escudos y vidas adicionales. - S.G

**Compañía:** Runner Games | **Género:** Acción
**Precio:** GRATIS



## RED DEAD REDEMPTION




**ACCIÓN / AVENTURA**

- **DESARROLLA:** ROCKSTAR
- **DISTRIBUYE:** ROCKSTAR
- **AÑO:** 2010
- **PLATAFORMA:** PS3/360
- **JUGADORES:** 1

Red Dead Redemption es un juego que no podía faltar en mi estantería, pues había escuchado buenas críticas y normalmente los juegos de Rockstar no suelen decepcionar. Lo comencé a jugar en verano, aprovechando las peores horas de calor (fue ciertamente realista eso de ir cabalgando en pleno desierto) y acabé seriamente enganchada hasta completarlo.

¡Prepárate para viajar a lomos de tu caballo por el lejano y salvaje oeste para vivir todo tipo de aventuras! El protagonista en el que te convertirás, John Marston, es un ex forajido al que la justicia tiene entre la espada y la pared: dos agentes federales apartan a John de su mujer e hijo y le chantajean para que capture a sus antiguos compañeros de banda... ¡los peligrosos y buscados bandidos Bill Williamson y Javier Escuella! La acción del juego tiene lugar cerca de la frontera entre Estados Unidos y Méjico, así pues, te moverás tanto por el sur de Estados Unidos como por el Norte de Méjico, aunque los nombres de los estados y poblaciones son todos ficticios.

Podrás moverte por las poblaciones y ciudades a caballo así como pernoctar en todas ellas (ten dinero a mano) e incluso comprarte un pequeño apartamento para dormir gratis.

Aunque tu misión principal será conseguir información acerca del paradero de tus viejos compañeros de banda, tendrás que ir completando las misiones propuestas por otros personajes que irás conociendo en el juego a fin de que te ayuden a progresar y llegar hasta a tu objetivo. Proteger a tu acompañante, cubrir un tren, tender una emboscada con explosivos, buscar tesoros o realizar trabajos como cazarrecompensas capturando a otros bandidos son sólo algunas de las situaciones en las que te encontrarás.

Normalmente te verás envuelto en numerosos tiroteos, ¡pero tranquilo!, eres un habilidoso y curtido pistolero que nada tiene que temer, ya que con tu poderosa habilidad "Dead Eye" dejarás a todos tus enemigos como un colador. ¡Ah!, y podrás comprar items, munición y mejores armas con el dinero que consigas tras cazar o recolectar plantas. Si Red Dead Redemption es de tu agrado te recomiendo probar la expansión "Undead Nightmare", pues convertirá a tus enemigos en zombis y al juego en todo un survival horror. - S.S







**PUNTUACIÓN 83**

- GRÁFICOS
- SONIDO
- JUGABILIDAD
- DURACIÓN

# WATCH DOGS




**SANDBOX**

- » **DESARROLLA:** UBISOFT
- » **DISTRIBUYE:** UBISOFT
- » **AÑO:** 2014
- » **PLATAFORMA:** PS3/PS4/360/ONE/U/PC
- » **JUGADORES:** 1

Watch Dogs es un sandbox ambientado en la gran ciudad de Chicago, la cual está bajo control del sistema ctOS. En el juego te convertirás en Aiden Pearce, un astuto hacker que pretende vengar la muerte de su pequeña sobrina, que ha sido asesinada tras destapar una turbia verdad sobre gente influyente y muy peligrosa.

Aunque tendrás que usar armas de fuego y explosivos para llevar a cabo tu venganza, tu arma más letal será un smartphone: con él podrás hackear cualquier sistema electrónico e infraestructura, así como espiar e intervenir cámaras de seguridad, ordenadores y otros teléfonos móviles... ¡incluso tendrás acceso a los datos personales de cualquier civil que camine por la calle y podrás robarles dinero de sus cuentas bancarias! Además de la elaborada trama principal, el juego incluye muchas misiones secundarias que alargan bastante su duración.

Evitar delitos, desenmascarar asesinos, acabar con peligrosas bandas, cazar a otros hackers o jugar a minijuegos serán algunas de las misiones extra que podrás hacer.

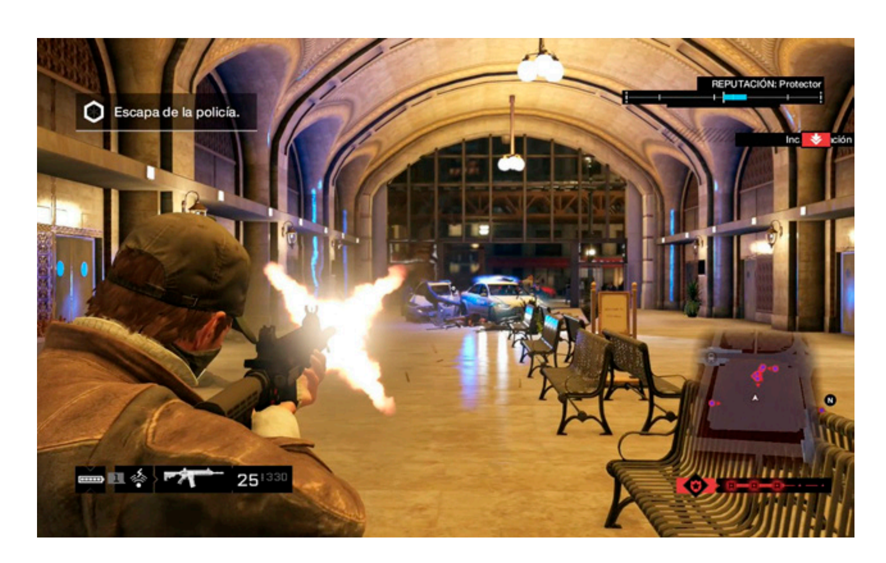
El mapa de Watch Dogs es muy extenso y para moverte por él tendrás que conducir todo tipo de vehículos; además, en muchas misiones principales tendrás que realizar persecuciones a toda velocidad... ¡de modo que acostúmbrate a coger el volante sin que te tiemblen las manos!

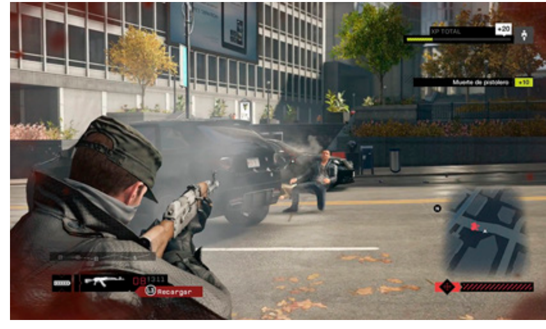
Por supuesto, también será posible irse de compras para gastar el dinero que hayas ganado (o robado) y hacerte con nuevas armas, ropa, vehículos y materiales para construír explosivos o herramientas de hackeo.

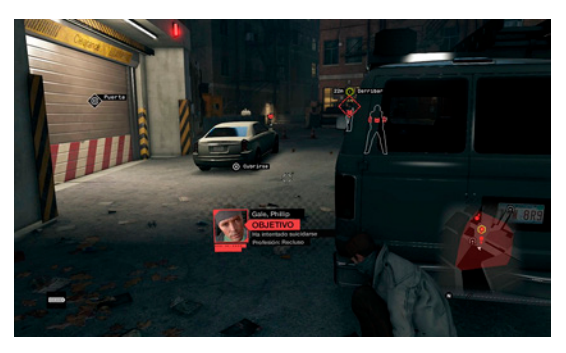
La jugabillidad en Watch Dogs es muy interesante ya que en muchas misiones es importante infiltrarse sin llamar

la atención, utilizando únicamente las herramientas de hackeo a fin de crear distracciones o explosiones que despisten a los enemigos, aunque si el asunto se descontrola y te descubren, tampoco sienta nada mal desenfundar las armas, armar follón y terminar con un buen tiroteo.

Me gustaría destacar la banda sonora del juego, la cual me ha parecido excelente y muy acorde en todo momento, así como su doblaje y el estupendo apartado gráfico. Si te apetece un sandbox original y diferente con una trama interesante ¡te lo recomiendo! - S.S






**PUNTUACIÓN** **75**

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DURACIÓN

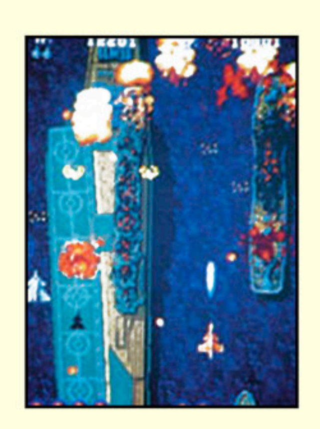
# AERO FIGHTERS

- VERTICAL SCROLL SHOOTING
- 8 DIFFERENT FIGHTER PILOTS & AIRCRAFT TO CHOOSE FROM
- SEVEN ACTION-FILLED STAGES
- AWESOME SPECIAL WEAPONS & 4 LEVELS OF POWER-UPS
- TWO PLAYER SIMULTANEOUS ACTION

  BUY-IN AND CONTINUE FEATURES
- 8-WAY JOYSTICK AND TWO BUTTONS










*Mc O'RIVER, Inc.*
A VIDEO SYSTEM COMPANY

**17800 SO. MAIN ST., SUITE 121, GARDENA, CA 90248**
**PHONE: (310) 323-2236 • FAX: (310) 323-4560**

## EL ABUELO CEBOLLETA DICE



Un profesor de mi antiguo instituto me dijo una vez que los fines de semana eran para desconectar de los estudios, y como yo era un chaval muy obediente, cada viernes y sábado recodaba aquellas palabras al mismo tiempo que echaba una moneda de cinco duros en la recreativa del Aero Fighters que había en un pub de mi barrio llamado Eivissa.

¡Lo cierto es que descubrí la máquina de chiripa!: tras encontrarme con ella detrás de un billar, los chicos que estaban jugando me dijeron que llevaba ahí mucho tiempo, pero claro, aquella sala interior estaba siempre tan llena de humo que parecía sacada de Silent Hill, así que es normal no haberla visto antes; es más, puedo asegurar que en la sala era frecuente perder de vista poco a poco a los amigos, al DJ, la barra e incluso a los camareros.

En cuanto al juego, lo conocí en aquel pub y pasé los primeros días no sólo jugando sino viendo cómo algunos chavales avanzaban más que yo, y es que ya se sabe: para dominar un shoot em' up no sólo hay que tener destreza y paciencia… ¡también hay que saber por dónde van a aparecer los enemigos!

Aero Fighters es una pasada: 4 aviones con diferentes características, una paleta de colores apagada que dota al título de un aire más serio, los power-ups mejoran tu arma principal hasta que los disparos de algunos aviones ocupan casi un cuarto de la pantalla y además, las granadas producen unas explosiones bestiales. A todo esto… ¿he mencionado ya que los jefes finales son enooormes?

## EL TÍO JAIME DICE



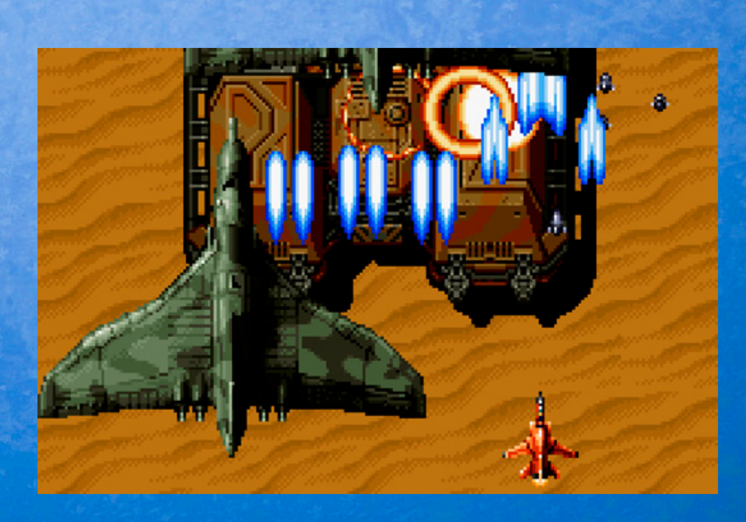
Lo que a primera vista parecía ser otro juego de disparos más con un mapa de niveles plagiado del Pang ha resultado ser una recreativa impresionante… ¡a mi abuelo le gusta el caviar! Me parece increíble que un juego de 1992 ya contase con personajes distintos para cada jugador, ¡y encima hay ocho en total entre los que elegir! En función de tu decisión, Aero Fighters cambiará el orden de los niveles, tu avión y sus armas, el final del juego, ¡y hasta la moneda en la que te dan los bonus! Se nota que han mimado cada detalle.

También me sorprendió el hecho de que cuando pensaba que me lo había terminado, tan sólo había llegado a la mitad del juego: si quieres ver el auténtico final tendrás que superar en dos ocasiones sus siete niveles, y por supuesto… ¡con mayor dificultad en la segunda vuelta!; además, por fin puedo decir que he acabado uno de los arcades que me recomienda El Abuelo Cebolleta, algo que en esta ocasión ha merecido la pena, aunque sólo haya sido por ver lo estrambótico que resulta el último jefe del juego… ¿a que te pica la curiosidad?

La mejor forma de jugar Aero Fighters es utilizar el emulador MAME, aunque también se hicieron versiones para Super Nintendo y secuelas en Neo-Geo, Playstation, Sega Saturn y Nintendo 64.

La música es muy dinámica y los efectos de sonido retumban si lo juegas con auriculares, ¡sobre todo las explosiones! Un detalle gracioso: ¡prueba a firmar como SEX en la tabla de records!





SNK

Back To The Nightmare.

# NAM-1975™

46 MEGA









## EL ABUELO CEBOLLETA DICE



En un chiringuito de playa tuve en su momento la oportunidad de jugar a una máquina recreativa llamada Blood Bros que me dejó alucinado; es más, recuerdo que una vez, charlando con unos amigos acerca de los videojuegos a los que nos habíamos estado viciando últimamente en los recreativos me vino a la mente el Blood Bros, y no lo mencioné por haber sido un título al que jugase diariamente… lo hice porque a pesar de haber podido jugar sólo durante aquellas vacaciones, me gasté la paga de todo el mes en la condenada maquinita.

Uno de mis amigos me dijo que si me gustaba el juego tenía que probar NAM-1975, y como esa conversación tuvo lugar cuando ya disponíamos de modems de 56k y existían versiones primigenias de MAME, probé a descargarlo e intentar ejecutarlo en el emulador. ¡El juego funcionó y dejé de existir de cara a la sociedad durante una semana entera!

NAM-1975 trata sobre un científico estadounidense llamado Dr. Muckly que trabaja para la armada y que ha desaparecido misteriosamente; el ejército se niega a permanecer impasible y moviliza a un comando para localizarle e intentar rescatarle. Tú manejas a uno de los soldados pero pronto descubres que el Dr. Muckly no es tan bueno como lo pintan ¡porque pretende destruir el mundo con un cañón de rayos láser! Además de combatir contra guerrilleros tendrás que destruir helicópteros, aviones, camiones, tanques y hasta edificios usando tus granadas y una metralleta que podrás sustituir por otras armas que encontrarás a lo largo del juego.

## EL TÍO JAIME DICE



No hay quien entienda al Abuelo Cebolleta: me dijo <<voy a recomendarte un juego tipo Cabal>>, y claro, yo por un juego cabal entiendo el Trivial Pursuit, ¡no esta macedonia de tiroteos y detonaciones! Superado el shock inicial me dispuse a jugar. La tarea consiste en masacrar tantos soldados enemigos como sea posible, ¡lo cual es bastante difícil! Pensé que resultaría más fácil con un periférico a lo Operation Wolf, pero para mi sorpresa, el abuelo me dijo que el mueble original tampoco incluía réplica de una automática, sino que los dos jugadores que simultáneamente pueden enfrentarse al enemigo debían hacerlo con el tradicional joystick.

Cualquier ayuda es bienvenida en plena guerra, así que una de las cosas que más me han gustado de NAM-1975 es que si liberas algún rehén no serán tan desagradecidos de ponerse a salvo sin más… ¡muy al contrario, se unirán a ti disparando sin descanso a tus adversarios!

Puedes jugar NAM-1975 en el emulador MAME, pero también en Wii, cuyo sistema de control es más que adecuado para un juego de estas características.; ¡ah!, y por supuesto en Neo-Geo, pues no en vano, NAM-1975 tiene el honor de ser el primer juego lanzado para dicha consola, aunque dice mi abuelo que tuvo problemas de censura debido a lo ligerita de ropa que va la chica de la portada.

En resumen… NAM-1975 es un juego muy adictivo, pero yo me sigo haciendo la misma pregunta: ¿qué habrá visto mi abuelo de cabal en él?






# EL RINCÓN DEL LECTOR

Llevo más de dos décadas probando todo manager de fútbol para PC que pasa por mis manos; quizá sea porque es un tipo de juego que sufre del adictivo síndrome de "un turno más y lo dejo". Sea como fuere, este género se convirtió en uno de mis preferidos, así que de entre las decenas de managers disponibles he recopilado cinco que, si bien están lejos de ser los mejores, los he considerado curiosos, interesantes o desconocidos. ¡Ahí van!

**FÚTBOL PRO:** Creado por la británica Crush en 1997, Fútbol Pro fue la versión española de Soccer Nation, el primer y único producto de la malograda serie Nation Sports que pretendía desarrollar gestores deportivos orientados al juego on-line. Contó con una gran campaña de marketing a nivel nacional, incluyendo anuncios en televisión protagonizados por Matías Prats. El jefe de proyecto fue César Astudillo, más conocido en el mundillo como Gominolas.

**MÁNAGER DE FÚTBOL:** Kicker Fussball Manager fue uno de los muchos gestores de fútbol que desarrolló para PC la alemana Heart-line Software. Editado a finales del año 2000 en Alemania, no fue hasta el 2001 cuando llegó al resto de Europa, publicado por Empire con el nombre de Director Of Football. Planeta DeAgostini se encargó de distribuirlo en nuestros kioscos.

**BARÇA MANAGER 2000:** En el año 2000, un acuerdo entre el Fútbol Club Barcelona y Ubisoft trajo a nuestras tierras Player Manager 2000. Desarrollado por la extinta ANCO, se puso a la venta en nuestro país como Barça Manager 2000. Además de las correspondientes traducciones al castellano y al catalán, el juego también contaba con el himno del Barça en sus menús. Eso sí, había total libertad para dirigir a cualquier equipo, no sólo al Barça.

**UEFA MANAGER 2000:** Bubball nos trajo en el año 2000 un prometedor manager publicado por la francesa Infogrames. A pesar de sus numerosos bugs, era un juego interesante, aunque cabe destacar que era fácil perderse entre sus distintas pantallas, siempre llenas de cifras y gráficas. Su siguiente entrega, 442: Pasión Por El Fútbol fue el punto final de esta corta saga.

**PC LIGA 94-95:** Aunque el nombre pueda indicar lo contrario, este juego no fue obra de Dinamic Multimedia, sino de Digital Dreams Mutimedia. Fue publicado sin ningún tipo de licencia por parte de la LFP, lo que originó un cruce de demandas entre su empresa matriz (Tower Communications), Dinamic Multimedia y la Liga de Fútbol Profesional. A pesar de tener modo entrenador, en ningún momento nos dejará editar la plantilla ni ninguna otra cosa más que ver los partidos.

Mario Oliván Tenorio
San Sebastián De Los Reyes (Madrid)


Mánager De Fútbol



Barça Manager 2000


UEFA Manager 2000



Fútbol Pro


PC Liga 94-95

Mi anécdota va en relación a la videoconsola Atari 2600 y a un juego llamado Adventure. Corría el año 1986, y aunque en aquella época la consola ya estaba algo obsoleta, ¡para mí era lo más! Resulta que la hija de unos amigos de mis padres se quedó sola en su casa por la enfermedad de su hermana: le habían operado de anginas, ¡pero qué envidia me daba ese helado que le daban luego... y gratis! El caso es que mis padres me llevaron a su casa para que le hiciera compañía.

Entré en su habitación y ella empezó a sacar juguetes cooperativos de los de Educa y MB como el Operación... ¡tela! Justo en ese momento entró su padre y dijo <<pero hija, ponle al chico la consola, que se lo pasará mejor>>. Total, que la conectan y se marchan; es entonces cuando flipo en colores con la videoconsola y con la niña, (que a todo esto, se llama Yolanda), porque se aburrió a los diez minutos y empezó a dar por saco y a llamar la atención.

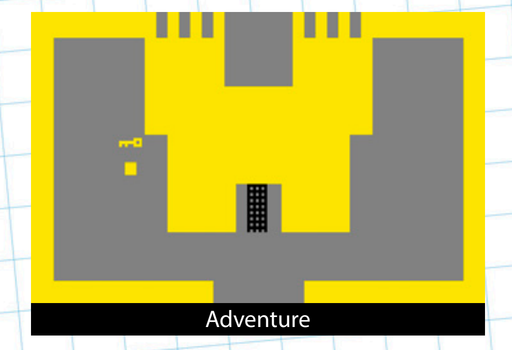
Yo estaba enganchado al videojuego Adventure como un maníaco, cuando de repente, se escuchó un golpe muy fuerte en la cocina. Pensé que se había caído un cazo o qué se yo, pero lo importante es que la cría dejó de hacer ruido y molestar, por lo que yo me quedé feliz jugando al Adventure.

A las pocas horas, cuando llegaron sus padres escuché gritos del estilo <<¡ay!, ¡válgame el señor!, ¿pero qué te ha pasado hija mia?>>. Pues lo que había ocurrido es que Yolanda había ido a la cocina para ofrecerme un trocito de bizcocho y se había caído, dándose tal golpe contra el pico de la mesa de la cocina que se hizo una brecha enorme. Resulta que como yo antes me había puesto con ella hecho un basilisco para que no me molestara mientras jugaba, la pobre no quiso decirme nada y se fue al salón sangrando sin hacer ruido. Evidéntemente, el tirón de orejas y la bronca que vino después fueron de bandera. ¡La verdad es que me dio mucha penilla!, sobre todo el hecho de que después de aquello, cada dos por tres Yolanda le decía a sus padres que podía ir a su casa cuando quisiera para jugar al Adventure en su consola.

Con los años me hice muy buen amigo suyo, pero lamentablemente le perdí la pista en COU. En fin, por eso recuerdo tanto este Adventure de Atari 2600.

Quería compartir con todos vosotros esta anecdotilla, ¡aunque tengo muchas más! Algún día os tengo que contar lo que me pasó con el Heroes Of Might & Magic cuando salío allá por 1994. ¡Un saludo a todos y seguid así con vuestra revista, que es estupenda!

José Daniel Laso Alcalá
Alcalá De Henares (Madrid)


Adventure




¿Te gustaría participar en esta sección? Envía tus recuerdos, artículos de opinión, fotos, dibujos, manualidades y todo lo que se te ocurra a yoteniaunjuego@gmail.com

# NOS VEMOS EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

